NUMÉRO SPÉCIAL

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

# CONSOLES +

LA GUERRE DES CONSOLES VOLUME 6

## Playstation 2
## Dreamcast
## Dolphin
## X-Box
## Qui va gagner ?

T 6745 - 103 - 35,00 F

## DOSSIER POKÉMON + POKÉDEX JAUNE

# LA SAGA FINAL FANTASY

## + le test de FF IX

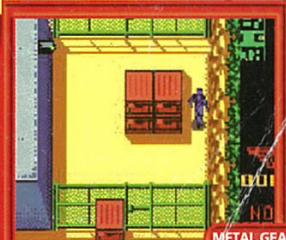
LES TESTS DE L'ÉTÉ

- Kirby
- Koudelka
- Jet Set Radio
- Metal Gear
- ...

NINTENDO 64

PLAYSTATION

DREAMCAST



GAMEBOY COLOR

AOUT 2000 NUMERO 103 LA GUERRE DES CONSOLES VOL.6 - FINAL FANTASY IX - POKÉMON

N°103 - AOUT 2000 - 35 F. BELGIQUE: 255 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1200 PTAS. TUNISIE: 6,65 DH. ITALIE: 10 500 L. CANADA: 4,10 $. REUNION: 42 FF. ISSN 1162-8869

# BIENTÔT SUR UNE GAMEBOY™ PRES DE CHEZ VOUS

## PAR LES CRÉATEURS D' XPLORER™

# XPLODERGB

LA CARTOUCHE D'ASTUCES POUR GAMEBOY™

## ★EN VEDETTE 'MEW', LE 151ème PERSONNAGE Pokémon

## AUSSI DISPONIBLES PLUS DE 1500 CODES D'ASTUCES POKEMON

LES CODES DE PLUS DE 200 JEUX INCORPORÉS — CRÉEZ VOS PROPRES CODES D'ASTUCES GRCE AU GENERATEUR DE CODES INCLUS — AFFICHAGE COULEUR (AVEC LA GAMEBOY COLOR ET JEUX COMPATIBLES COLOR)

LA SEULE CARTOUCHE D'ASTUCES COMPATIBLE AVEC LES CODES XPLORER, ACTION REPLAY ET GAMESHARK — ECHANGEZ VOS CODES ET METTEZ À JOUR VOTRE XPLORERGB AVEC D'AUTRES UTILISATEURS D'XPLORERGB*

*1 CABLE DE LIAISON NECESSAIRE ET DISPONIBLE SEPAREMENT

ARGENT INFINI — MUNITIONS ILLIMITÉES — COMPATIBLE AVEC TOUTES LES CONSOLES GAMEBOY ! — PLUS DE FORCE — TOUTES LES ARMES DISPO

Gameboy est une marque déposée de Nintendo. Ce produit n'est ni approuvé, licencié ou recommandé par Nintendo. Xplorer est une marque déposée de Fire International Ltd. Pokemon est une marque déposée de Nintendo.

BLAZE

Allez visiter nos sites Internet - www.firesoft.net - www.x-plorer.co.uk - www.blaze.de - www.blaze-gear.com - www.xploder.net

BLAZE ACCESSORIES AVAILABLE FOR GAMEBOY

Câble de liaison

Flexi Light

Alimentation secteur & batterie rechargeable

Loupe éclairante

Alimentation secteur

# Sommaire

*Plein de choses vous attendent ce mois-ci. Voici indiquées ci-dessous les grandes parties de ce numéro. Pour le détail des pages, référez-vous à l'ouverture correspondante.*

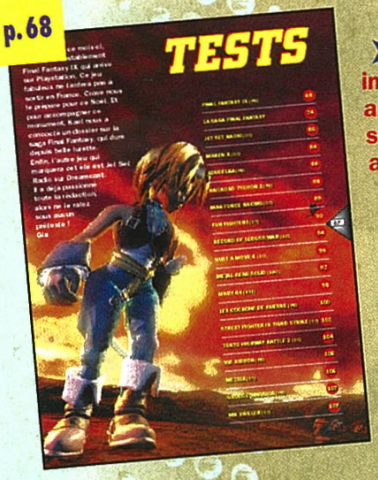

p.5

Chaque numéro de la Guerre des consoles est une occasion pour nous de préparer des dossiers un peu plus pointus dans Consoles+. Cette année, pour accompagner l'analyse d'AHL...

p.28

Metal Gear Solid 2 se dévoile peu à peu au fil des mois. Foncez voir l'énorme preview consacrée à la prochaine bombe de Konami. Vous n'en reviendrez pas. Notre Kago est intarissable sur le sujet. Ensuite...

p.68




L'événement ce mois-ci, c'est incontestablement Final Fantasy IX qui arrive sur Playstation. Ce jeu fabuleux sortira en France pour ce Noël. Et pour accompagner ce monument...

p.109

Pokémon Jaune est sorti ! Le raz-de-marée n'est pas prêt de se calmer. Et comme il y a eu quelques changements, nous vous livrons...

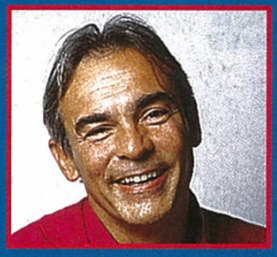


**REMERCIEMENTS :**

Power Games qui nous aide bien. Meta Creations pour ses logiciels de création graphique : Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3. Ainsi qu'à l'éditeur Macromedia.


*Couverture : Final Fantasy IX ©Squaresoft et Coca-Cola. Pikachu /Pokémon © Nintendo. Koudelka ©SNK.*

# Edito



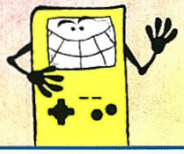
Nous nous retrouvons comme chaque été avec un numéro de Consoles+ qui ne ressemble pas tout à fait aux autres. Vous y trouverez plusieurs dossiers sur des sujets d'actualité, comme le jeu en réseau dont on parle tant en ce moment. Les fondus de Pokémon découvriront toutes les fiches de la version jaune. Et, bien sûr, nous allons faire le point sur la guerre des consoles avec les toutes dernières nouvelles du front. Il est vrai qu'il ne sera pas facile de faire son choix parmi les consoles qui vont débarquer d'ici la fin de l'année prochaine. De plus, cet été est riche en nouveautés (import bien sûr !). Les tests intéressants ne manquent pas : Jet Set Radio sur DC, Kirby 64, et surtout Final Fantasy IX, le jeu le plus attendu du moment. Tu le crois, ça ? Voilà de quoi rêver en attendant la rentrée. Quant à moi, je vais aller faire un petit tour au Japon fin août pour découvrir les deux nouvelles consoles Nintendo, et j'avoue que je suis plus qu'impatient. Nous en reparlerons. On se retrouve à la rentrée, juste avant le lancement de la Playstation 2. La rentrée sera chaude !

Alain Huyghues-Lacour

GAMME Bigben INTERACTIVE

# PACK ET ACCESSOIRES POUR GAME BOY™

## Les accessoires se mettent aux couleurs de vos Game Boy™ !



### Packs Game Boy Color™ et Pocket™

*Le pack comprend :*
- *1 batterie
- *1 adaptateur batterie
- *1 câble link
- *1 alimentation secteur
- *1 loupe éclairante
- *1 sacoche de transport

### Packs BATTERIE Game Boy Color™ et Pocket™

*Le pack comprend :
*1 batterie pour Game Boy Color™
*1 adaptateur pour Game Boy Pocket™
*1 alimentation secteur
*Autonomie : 12 heures.

### LINK Packs Game Boy Color™ et Pocket™

Le pack comprend :
*1 câble link
*1 alimentation secteur
*1 loupe éclairante
*1 sacoche de transport

### MINI LIGHT Game Boy Color™ et Pocket™

*Design FUN !
*4 coloris disponibles
*Auto-alimentée
*Ne nécessite pas de piles .

### CABLE LINK Game Boy Color™ et Pocket™

### SACOCHE Game Boy Color™ et Pocket™

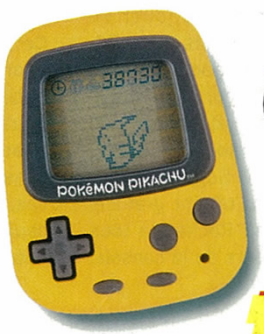
*Possibilité de jouer tout en laissant la console dans la sacoche
*Rangement pour jeux et accessoires
*4 coloris disponibles.

### LOUPE Game Boy Color™ et Pocket™

*Loupe anti-reflet avec grossissement 1,4 fois
*2 lumières permettent d' éclairer l' écran
*Fonctionne avec 2 piles de 1,5V (non fournies)
*4 coloris disponibles.

BIGBEN INTERACTIVE C.R.T. 2 - 59818 LESQUIN CEDEX FAX: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE





La Guerre des consoles 6

Interviews 12

Le PC, maître du réseau 18

WAP, doux WAP ! 22

Les gros jeux de fin d'année 24




# DOSSIERS

**Chaque numéro de la Guerre des consoles est une occasion pour nous de préparer des dossiers un peu plus pointus dans Consoles+. Cette année, pour accompagner l'analyse d'AHL, j'ai interviewé les dirigeants des trois acteurs principaux du marché des consoles, à savoir, Nintendo, Sega et Sony. Un moyen efficace de découvrir différents points de vue, tout aussi pertinents et cohérents les uns que les autres. Enfin, comme toutes les consoles de nouvelle génération tendent vers le jeu on line, vous découvrirez aussi un dossier sur ce qui existe déjà sur PC, et bientôt, sur téléphone portable.**

**Gia**

# LA GUERRE DES C

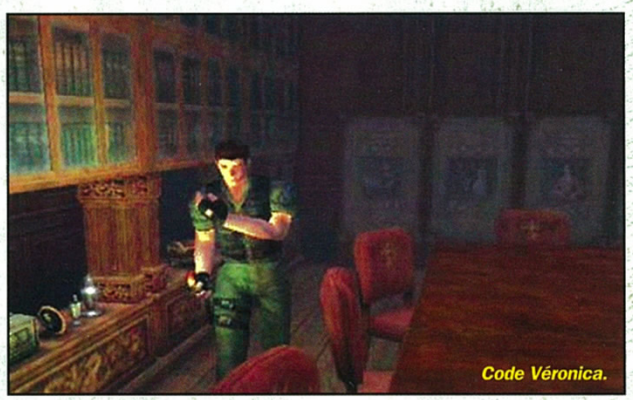
**Avec l'été, nous voilà repartis pour un nouvel épisode de la guerre des consoles. Déjà le sixième opus, comme le temps passe vite !**
**Ils étaient deux, puis trois belligérants, et voilà qu'ils seront bientôt quatre avec Microsoft, qui entre à son tour dans la danse.**
**L'affaire se complique !**
**L'heure est venue d'établir un nouvel état des lieux.**

Shenmue.

Le marché a bien changé depuis l'année dernière. La PS2 est sortie au Japon, Microsoft ne se cache plus à propos de la X-box, et Nintendo prépare son grand retour, pendant que Sega grignote ce qu'il peut avec la Dreamcast.

### La Dreamcast en première ligne

Pour la Dreamcast, la situation est différente selon le territoire. La console de Sega suit son bonhomme de chemin au Japon et en Europe, où elle rencontre un succès mitigé. En revanche, elle explose aux Etats-Unis. Déjà, l'année dernière, Sega misait tout sur les USA. Cette stratégie est toujours d'actualité. En fait, Sega, qui perd de l'argent année après année, n'a pas les moyens de soutenir sa console partout. De ce fait, un succès sur le plus gros marché pourrait entraîner l'Europe à sa suite et, ainsi, convaincre les éditeurs-tiers de développer sur cette plate-forme.
Les méthodes de Sega ont été efficaces, au vu du parc de DC aux USA, atteignant les trois millions d'exemplaires. Et ce n'est pas fini, avec pour bientôt une baisse du prix de vente de la console et des grandes manœuvres sur le Net.
Evidemment, l'autre gros avantage de la DC sur ses concurrentes se situe dans la connexion Internet. Aux Etats-Unis, Sega est devenu fournisseur d'accès Internet et annonce des jeux en ligne impressionnants : Half Life, Quake III, Phantasy Star...
En France, le jeu en réseau démarre timidement avec Chu-Chu Rocket!, qui fait un peu pâle figure... Cela dit, on ne peut pas le reprocher entièrement à Sega France, car les infrastructures européennes sont bien loin de leurs homologues américaines. Nous accusons un important retard dans ce domaine. Néanmoins, Sega Europe fait le maximum pour débloquer cette situation, notamment en passant un accord avec British Telecom. A terme, on pourra jouer en ligne aux grands hits de la DC. A défaut d'une baisse de prix de la console (qui pourrait survenir en fin d'année, au moment de la sortie de la PS2 par exemple), Sega a fait un gros effort en offrant gratuitement ChuChu Rocket! à tous les possesseurs de la console. Un beau geste !


Code Véronica.

### Une fin d'année chargée

Sega espérait disposer d'un second Noël sans concurrence pour s'imposer. C'est raté, la PS2 sera là... La DC a déjà conquis les gamers avec ses superbes jeux d'arcade, tels Crazy Taxi, SoulCalibur et House of the Dead 2, mais le grand public n'a pas encore suivi. L'arrivée d'une nouvelle génération de jeux, comme Code Veronica ou Tomb Raider, devrait séduire un public plus large. Mais ce n'est pas encore suffisant. En matière de pub, si la DC sera très présente en fin d'année, elle risque néanmoins d'être étouffée par les campagnes de Sony et de Nintendo. De plus, Sega Europe n'a pas vraiment fait le bon choix, en misant sur le sponsoring de quelques équipes de foot européennes. Cette stratégie a visiblement pour but de toucher le grand public, mais il y avait sans doute des moyens plus adéquats pour promouvoir la DC dans un premier temps. En tout cas, Sega a donné tort à tous ceux qui prédisaient un échec aussi total que rapide. La mort

# CONSOLES · ÉPISODE 6

Metal Gear Solid 2.

annoncée de la DC ne s'est pas produite (5 millions d'unités vendues dans le monde !). On peut souhaiter que la DC, qui est une excellente machine, remporte un large succès. Quoi qu'il en soit, la fin de l'année sera un tournant décisif pour cette console.

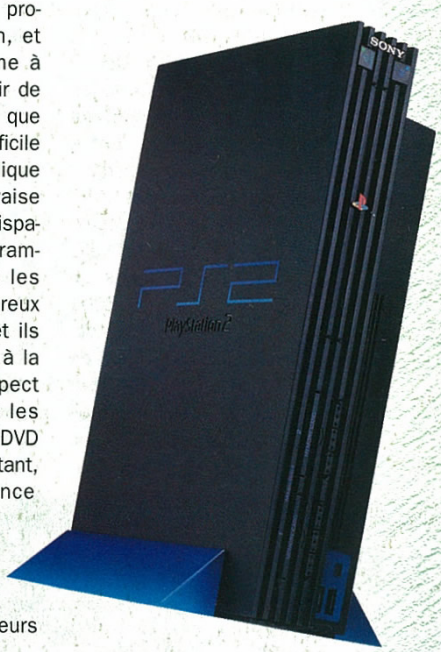
### La Playstation 2 arrive !

La PS2 arrivera en fin d'année, et elle va faire très mal ! Son lancement au Japon a été impressionnant, avec plus d'un million de consoles vendues en un week-end ! La présence d'un lecteur DVD n'est pas étrangère à ce succès. Notons que Ridge Racer V est le jeu qui s'est le plus vendu sans pour autant dépasser la barre des 250 000 exemplaires, toujours durant ce premier week-end. En revanche, les ventes et la location de DVD ont quadruplé dans la semaine. La présence d'un lecteur DVD contribue incontestablement à l'implantation de la PS2, et l'ambition de Sony d'en faire une machine de loisirs familiale, pour jouer et regarder des films, est en bonne voie. Le parc de PS2 devrait donc se développer rapidement. Par contre, il sera difficile d'estimer le pourcentage de consommateurs qui utiliseront cette machine exclusivement pour regarder des DVD vidéo. De plus, si les ventes de jeux ont été faibles pour ce lancement, voire ridicules, c'est sûrement parce qu'ils ne correspondaient pas à l'attente des joueurs. Ces derniers ont donc acheté la console par fidélité à la marque, en attendant la seconde génération de jeux.

A ce propos, profitons de l'occasion pour dissiper un malentendu : après notre banc d'essai de la PS2, un certain nombre de lecteurs nous ont reproché d'avoir critiqué cette console. Ils ne nous ont pas compris. Nous étions seulement déçus par les premiers jeux de la PS2 (nous n'avons pas changé d'avis sur ce sujet). En revanche, nous pensons que la PS2 est une excellente console, et nous sommes certains qu'il y aura de très bons jeux par la suite (Metal Gear Solid 2, par exemple). Et c'est justement parce que nous attendons beaucoup de cette machine que nous avons été déçus par les premiers titres qui n'exploitaient pas ses formidables capacités.

### Et chez nous ?

Mais revenons à la France. La sortie officielle de PS2 est prévue simultanément en Europe et aux Etats-Unis pour le 26 octobre. Cette date semble peu probable, car le constructeur ne pourra certainement pas fournir à la fois les US et l'Europe. Dans ce cas, la sortie européenne pourrait être retardée. Autre hypothèse : Sony devrait revoir à la baisse la mise en place de la PS2 en Europe. L'autre grande question tient donc la quantité et la qualité des jeux disponibles au moment du lancement. Sony annonce une soixantaine de titres, mais on peut avoir des doutes sur ce point. La plupart des développeurs affirment que la PS2 pose d'importants problèmes de programmation, et certains reprochent même à Sony de ne pas leur fournir de solutions. Enfin, précisons que si une console s'avère difficile à programmer, cela n'implique pas qu'elle est une mauvaise machine. Ces problèmes disparaîtront dès que les programmeurs auront développé les outils adéquats. De nombreux titres sont déjà retardés et ils ne seront pas disponibles à la sortie de la PS2. Cet aspect est assez frustrant pour les gamers, pour qui le lecteur DVD n'est qu'un plus. Pour l'instant, le prix de la PS2 en France n'est pas encore fixé. Il tournera sûrement autour de 3 000 F, un prix assez élevé qui pourrait rebuter des acheteurs



Ridge Racer V

éventuels, surtout le jeune public. Visiblement, Sony aurait préféré un prix de vente plus bas, comme c'est le cas aux US. Mais avec le mauvais passage de l'euro, notamment face au yen, Sony aura du mal à le baisser. Cela dit, 3 000 F c'est cher pour une console, mais pas exorbitant pour un lecteur de DVD...

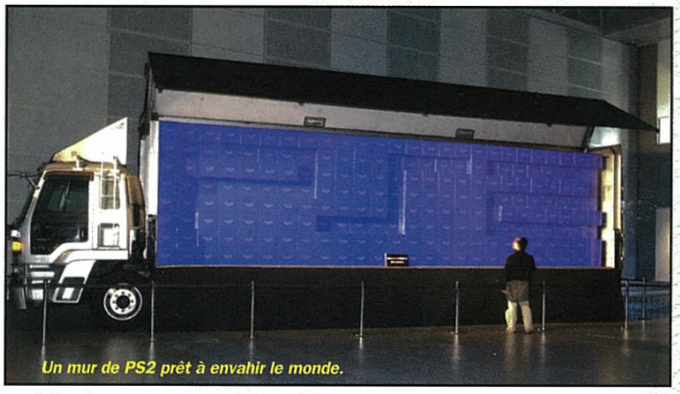
### Point à la ligne ?

Sony avait annoncé en fanfare l'arrivée de la PS2, en affirmant que les jeux seraient bien meilleurs que ceux de la Dreamcast. Or, à ce jour, le jeu PS2 le plus impressionnant est Dead or Alive 2, et il est à peine plus réussi que la version Dreamcast. Nous sommes donc pour l'instant très déçus. Cela dit, le sort d'une nouvelle machine ne se joue pas en quelques mois. C'est en 2001 que la PS2 fera la différence, avec la seconde génération de jeux. Concernant le lecteur DVD, nous serons plus gâtés que les Japonais. Plus besoin de la carte mémoire pour lire les DVD vidéo, et Sony commercialisera une télécommande, bien plus pratique qu'un pad pour naviguer dans les menus. Le choix d'un lecteur à tiroir confirme que la cible prioritaire de Sony reste les jeunes adultes. En effet, rien n'est plus fragile qu'un lecteur à tiroir, et il est clair que les plus petits risquent fort de le mettre hors d'usage rapidement. En revanche, on peut s'étonner du choix de Sony en matière de jeux en ligne, qui laisse une avance étonnante à Sega. Sony attend la généralisation des connexions à haut débit pour se lancer dans la compétition. D'ici là, Sega aura acquis une solide expérience dans ce domaine, Nintendo aussi, et surtout Microsoft...

Eh oui, Bill Gates s'est clairement fixé comme objectif de tuer la PS2 avec la X-box. Mais Sony n'a pas l'intention de se laisser dévorer par l'ogre de Seattle. La version américaine de la PS2 sera équipée d'un disque dur. Quant au modem, il pourrait bien être disponible dès le lancement américain de la PS2.

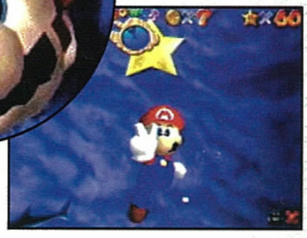
*La sortie de la PS2 au Japon coïncidait avec celle du DVD Vidéo "Matrix".*

La Dolphin s'annonce comme une console très puissante et le support de stockage sera le DVD. Mais contrairement à la PS2, elle ne lira pas les DVD vidéo. Mais ce choix peut encore changer, car Nintendo étudie actuellement un module permettant la lecture des DVD vidéo sur la Dolphin. De toute façon, Panasonic commercialisera un modèle sous sa marque regroupant jeux et films. C'est un événement dans l'histoire de Nintendo, car ce partenariat est une grande première. Le but de cette ouverture est de contrer Sony sur le terrain d'une machine familiale s'adressant à une cible plus large. C'est également la volonté de Matsushita, propriétaire, entre autres, de Panasonic et ennemi de toujours de Sony dans le secteur de l'électronique grand public, de mettre une raclée à Sony. Dès son lancement à la fin de l'année au Japon, la Dolphin sera la console nouvelle génération la moins chère, avec un prix légèrement supérieur à 1 000 F au Japon. En Europe, ce sera plutôt 1 500 F. Cette politique indique que Nintendo a


*Un mur de PS2 prêt à envahir le monde.*

### Que nous prépare Nintendo ?

Au sujet de la Dolphin, Nintendo joue profil bas. Lors de la conférence de presse à l'E3, les infos sur cette nouvelle console se sont limitées à une seule petite phrase : "Elle est prête !". On peut difficilement faire plus sobre. C'est bien là la méthode de cette société. Cette politique diffère nettement de celle des concurrents, généralement enclins à multiplier les d'annonces et les démos des mois ou des années avant le lancement d'une nouvelle console. C'est frustrant, mais l'effet de surprise est une carte maîtresse dans le jeu de Nintendo.



### Que va devenir la Playstation ?

Avec un parc de plus de 4 millions de consoles en France, la PS est loin d'être morte. Sony compte en vendre encore 400 000 en France d'ici mars ! Si de gros jeux doivent arriver cette année, en revanche, l'année prochaine sera plus calme. Mais les éditeurs n'abandonneront pas si vite la poule aux œufs d'or, d'autant que les jeux PS sont compatibles avec la PS2. La PS ne disparaîtra pas comme la Snes ou la Megadrive à la sortie des 32 bits. Vendue à un prix attractif et avec une ludothèque bon marché, elle peut devenir une console pour les plus jeunes et les plus fauchés. C'est ce que Sega et Nintendo auraient souhaité pour leurs 16 bits, mais cela n'a pas été possible à cause du support cartouche trop coûteux. De plus, Sony vient de lancer la PSone, la Playstation transportable. Au final, Sony va devoir promouvoir deux consoles simultanément, ce qui ne sera pas simple !

l'intention de privilégier une cible nettement plus jeune que celle visée par Sony. On ignore encore la date du lancement de la Dolphin en Europe, mais ce pourrait être mars 2001.

### Le retour des héros

Selon les dernières rumeurs japonaises, cinq jeux Nintendo seront prévus lors du lancement de la console. Un Mario (relooké pour tenter de séduire un public plus adulte), un nouvel épisode de Metroid, un Mario Kart, un jeu mystère et, bien sûr, un nouveau Pokémon ! Ce dernier est indiscutablement un atout de taille pour la Dolphin. Vu l'incroyable succès que remporte la série des Pokémon (au Japon, aux US et en Europe), les très nombreux fans se jetteront sur cette console. Pour une fois, ce ne seront pas les jeux développés par Miyamoto qui assureront le lancement de la console. Notez que notre idole n'a pas produit de jeux sur N64 depuis près de deux ans. Il a juste suivi de loin le développement du nouveau Zelda. Enfin, il est aujourd'hui totalement investi dans le développement de jeux pour la Dolphin, et la conception d'une nouvelle manette révolutionnaire. Ce pad serait muni d'un micro permettant de communiquer en réseau. A ce propos, la stratégie de Nintendo pour le jeu en réseau et le téléchargement est encore floue. Il est possible que la Dolphin soit équipée d'un modem, avec un DD64 (encore lui !), ou un autre support réinscriptible. L'expérience du DD64 pour la N64 au Japon n'a pas été tentée dans un but commercial, mais plutôt pour tester le marché.

Concernant les kits de développement, Nintendo semble avoir tiré la leçon de ses erreurs sur N64 (affublée d'un kit très difficile à maîtriser). De l'avis des programmeurs japonais disposant du kit de la Dolphin, ce dernier est particulièrement simple d'utilisation. Si c'est bien le cas, des jeux performants pourraient arriver rapidement.

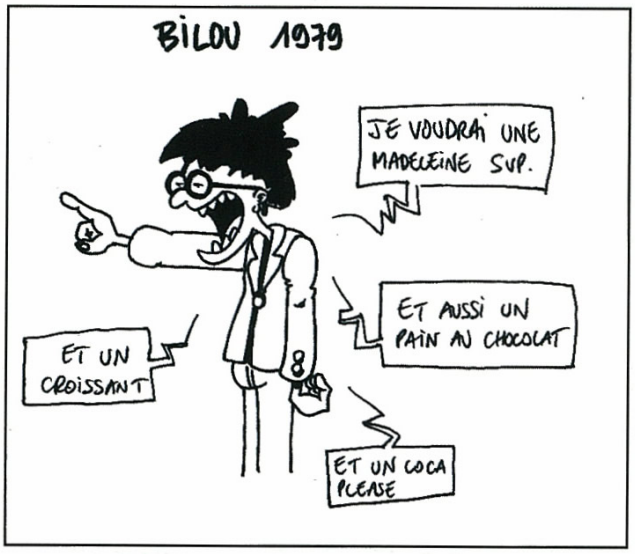
### La X-box : outsider ou favori ?

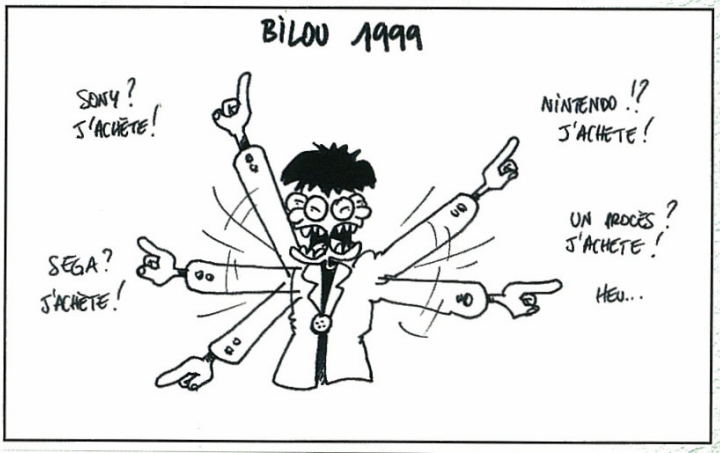
Après l'échec de la Jaguar et de la 3DO, qui aurait pu penser qu'une société américaine puisse encore se lancer sur le marché des consoles ?

Microsoft est une sacrée pointure, et cette société est autrement plus puissante que 3DO ou Atari. A sa tête, Bill Gates veut tout bouffer, à commencer par la PS2, désignée comme l'ennemi à abattre. Les spécifications de la X-box sont impressionnantes, et elles ont déjà été boostées depuis la première annonce. Et, comme elle ne sortira que dans un an, ses caractéristiques risquent d'être encore améliorées. La X-box sera résolument tournée vers l'Internet et le jeu en réseau, grâce à son disque dur et sa carte Ethernet. Son prix de vente n'est pas encore fixé, mais Microsoft compte bien la vendre moins cher que la PS2.

## La N64 est-elle morte ?

Zelda 64 n'était pas le dernier grand jeu de la N64. Si cette console est encore en forme, c'est bien grâce à Pokémon Stadium. Depuis la sortie de ce titre, la N64 est repassée devant la Dreamcast au niveau des ventes en France et elle est nettement en tête aux US. Qui l'eut cru ? De plus, les nouveaux acheteurs de la N64, attirés par Pokémon Stadium, peuvent craquer pour d'autres jeux. Enfin, si la N64 ne rivalisera pas avec les scores de la Playstation à Noël, malgré la sortie d'une console relookée au Japon, ce petit coup de boost devrait satisfaire tous les possesseurs de cette console.



La X-box sera dès le début pourvue d'une bonne ludothèque musclée. Les éditeurs japonais, qui avaient toujours boudé les consoles américaines, ont déjà annoncé leur soutien au projet. Konami, Namco, et Koei ont été les premiers à se rallier. Le marché du jeu vidéo n'étant plus aussi florissant au Japon, ces éditeurs doivent absolument diversifier leurs productions. La puissance financière et la réputation de Microsoft les rassurent. Les éditeurs américains et européens, eux, suivent naturellement el mouvement. De plus, le développement sur X-box sera bien moins onéreux que sur les autres consoles. En effet, la machine utilisera la technologie Direct X, le système de développement des jeux PC, que tous les programmeurs connaissent. Pas besoin de se réadapter à un nouveau kit de développement, et pas besoin d'attendre ce kit pour commencer à travailler: les éditeurs peuvent commencer avec la version actuelle de Direct X, en apportant ensuite quelques modifications pour profiter pleinement des capacités de la console. Il leur suffira d'adapter leurs hits PC (déjà amortis) sur X-box et de les sortir rapidement. De ce fait, une gamme de jeux bon marché pourrait bien arriver sur X-box dès le lancement de la console. Enfin, Microsoft compte développer 30 % des jeux de sa console. Avec ses gigantesques moyens financiers, la firme a commencé à faire ses courses en débauchant les meilleurs développeurs PC, et en acquérant des studios de création, dont Bungie Software (qui développe actuellement Halo sur Macintosh et PS2...).

### La fin des PC ludiques ?

Autant répondre tout de suite à cette question : on n'en sait rien ! Personne ne le sait, du reste. Il n'y aura pas obligatoirement un seul gagnant, mais peut-être plusieurs ! A défaut de désigner un vainqueur, on peut déjà pronostiquer un perdant : le PC en tant que machine de jeux. D'année en année, l'écart se creuse entre les ventes des jeux consoles et PC. L'arrivée de la nouvelle génération de consoles, qui attaqueront de front le jeu en réseau (domaine réservé du PC jusque-là), affaiblira encore plus le PC. De plus, l'investissement de Microsoft dans la X-box ne laisse plus aucun doute sur son avenir sombre. Les éditeurs se réjouissent de l'arrivée de machines stables, qui ne posent pas de problèmes de compatibilité. Les consommateurs, agacés par la complexité des installations sur PC, suivront sans mal. Cependant, il restera sans doute quelques jeux destinés aux gamers, qui n'hésitent pas à investir dans du matériel à la pointe de la technologie. Mais ils devraient se marginaliser. Après avoir contribué au succès du PC, Microsoft prépare sa disparition.

### Sony n'est plus tout seul

Quant à la Dreamcast, même si elle se porte plutôt bien, Sega doit absolument consolider sa position en fin d'année.
Ce pari sera difficile compte tenu de l'arrivée de la PS2. Sega devra aussi régler les problèmes liés au jeu en réseau. Bien qu'elle ne se retrouvera pas en position de leader, la Dreamcast ne sera pas un échec et de beaux jours l'attendent, grâce à une flopée de jeux de qualité.
Quant à Nintendo, il n'a aucun souci à se faire. La Game Boy Advance suivra les traces de sa sœur, et espérons-le, battra le record de longévité détenu par la Game Boy. En revanche, l'avenir est moins sûr pour la Dolphin. Les nombreux atouts de cette machine (prix, capacités, Miyamoto, Pokémon, puissance financière de Nintendo, etc.) lui réserveront un gros succès, sans oublier la rancune de Nintendo envers la victoire écrasante de la PS. Succès donc pour la Dolphin, mais jusqu'à quel point ? Nintendo restera maître du marché des plus jeunes. Ce secteur a toujours été son point fort et le triomphe de Pokémon l'illustre parfaitement. Mais la firme japonaise ne s'en contentera pas. Elle cherchera à concurrencer Sony sur le terrain des jeunes adultes, et a déjà initié cette politique avec la N64. Par contre, Nintendo s'est totalement planté avec la campagne de communication menée l'année dernière, faute de jeux N64 correspondant à la cible visée. Dans une certaine mesure, l'image très enfantine de Nintendo (encore renforcée par le triomphe de Pokémon) est un sérieux handicap. Difficile de changer une image aussi forte ! En revanche, celle de Sony correspond parfaitement à sa cible. On peut donc penser que Nintendo ne triomphera qu'auprès de son public traditionnel : les enfants et les gamers fans des jeux géniaux de Miyamoto. Avouons que ce sort est plutôt enviable...

*Pendant que Bilou s'initie aux consoles, Miyamoto se lance dans la country. Les Ricains en tremblent dans leurs bottes...*

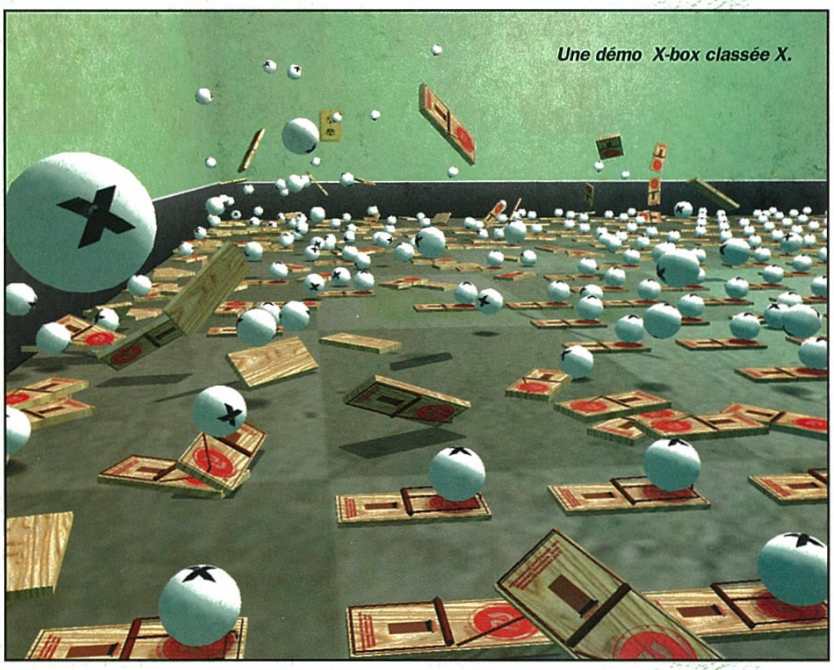
### Sony vs Microsoft

Au final, le duel le plus marquant des prochaines années sera sans doute celui qui opposera les deux derniers venus sur ce marché : Sony et Microsoft. Tous deux disposent d'une console performante, d'une excellente image, et visent la même cible. Sony ne manque pas d'atouts pour s'imposer. Le succès de la PS sera une carte maîtresse, assurant à la PS2 un public déjà acquis à la marque. De plus, la PS2 sortira un an avant la X-box, avec une expérience incontestable au niveau des jeux, tels Gran Turismo, Crash Bandicoot, et Syphon Filter. A ce niveau, le savoir-faire de Sony pourrait faire la différence. Sony s'est fixé un objectif ambitieux : vendre 3 millions de PS2 en Europe d'ici mars prochain, soit environ 600 000 en France. Un tel score n'a jamais été atteint à la sortie d'une console. Sony pourrait bien réaliser cet objectif, mais dominer à nouveau le marché en position de quasi monopole sera plus dur. En face, il y a Sega, Nintendo, et Microsoft en redoutable outsider. Le marché sera plus partagé.

A propos de Microsoft, l'américain est moins bien armé que Sony dans le domaine des jeux, mais il a déjà fait ses preuves sur PC, avec un titre comme Age of Empires. Néanmoins, ses jeux sont très marqués par l'esprit PC qui ne correspond pas à celui des consoles. Mais son capital confiance reste une garantie non négligeable.

Du reste, Microsoft est à présent dans la même position que Sony lors du lancement de la PS. Le président de Nintendo ironisait alors sur le manque d'expérience de Sony dans ce domaine, ce qui n'a pas empêché la PS de triompher. Microsoft dispose de deux avantages sur ses concurrents : sa puissance financière et sa capacité à maîtriser le jeu en réseau et la connexion Internet. La X-box sera donc un outsider avec lequel il faudra compter. Un beau duel en perspective !

**Alain Huyghues-Lacour**



*Une démo X-box classée X.*

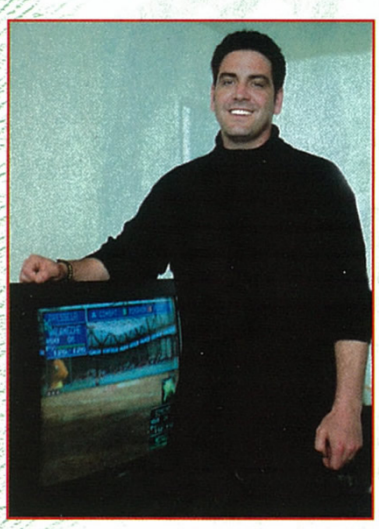
*Bilou Chanel 5.*

### Nintendo 1er : roi des consoles portables

La Game Boy se porte de mieux en mieux. La doyenne des consoles, qui s'est vendue à plus de 100 millions d'exemplaires dans le monde, bénéficie très largement de l'effet Pokémon. Du coup, les jeux arrivent en masse sur la Game Boy Couleur qui se vend mieux que jamais. A tel point, que Nintendo a retardé la sortie de la Game Boy Advance (prévue cette année) jusqu'en 2001. Pourtant cette dernière est prête et les jeux aussi. Cette portable 32 bits, bénéficiant de graphismes du niveau de la N64, pas chère et disposant d'une nouvelle version de Pokémon, devrait se vendre sans difficulté. Face à Nintendo, personne à notre connaissance, ne peut rivaliser sur ce terrain. On ne parle plus guère de la Wonderswan de Bandaï. La Neo Geo Pocket a été récemment mise à mort. SNK vient d'en arrêter la commercialisation en Europe et aux US, et ferme ses portes au Japon. Nintendo devrait donc rester seul sur ce marché grand public particulièrement rentable.

# ET QU'EN PENSE

**A l'occasion de ce sixième épisode de la Guerre des consoles, nous avons voulu en savoir plus sur les acteurs principaux du marché des jeux vidéo, à savoir les trois constructeurs, Sony, Nintendo et Sega. Réponses des intéressés...**



## *Laurent Fisher*

***Responsable marketing pour la Gameboy (la console et ses jeux) et Pokémon***

**Consoles+ : Quel bilan tirez-vous de ces années de Nintendo 64 et de Gameboy ?**

Laurent Fisher : Pour parler du Gameboy le bilan est simple. Il fête ses dix ans d'existence en passant le cap des 100 millions vendus dans le monde, des 5 millions en France. 2000 sera une année extraordinaire avec certainement 1,5 million de Gameboy vendues en France (contre 700 000 en 99, qui était déjà une année record).
Le principe fondateur de Nintendo (plus de fun, d'interactivité pour les joueurs) est donc consacré et plébiscité par les joueurs du monde entier.
La Nintendo 64 a connu un sort difficile en France pour différentes raisons. Aux Etats-Unis, elle est au coude à coude avec la PS. Le manque de titres est évident, mais les jeux, même s'ils sont rares, sont tellement bons que pour moi c'est une console qui a fait progresser le jeu vidéo d'une façon énorme.
Parlez aux joueurs de la 3D de Mario 64, du fun de Mario Kart, de la révolution GoldenEye, de l'univers extraordinaire de Zelda Ocarina of Time. La console va encore créer l'événement longtemps avec Perfect Dark, Banjo-Tooie, Conker's BFD, la suite de Zelda et Dinosaur Planet, de Rare. La technologie est une chose, le savoir-faire en est une autre. Nintendo est toujours le premier éditeur de jeux au monde. Ces mêmes joueurs, vont reprendre leur manette et passer encore d'innombrables heures de plaisir à jouer avec leur N64. C'est ça l'important, non ?

**C+ : Quelle sera votre politique pour la Nintendo 64, après la sortie de la PS2 en France ? Quel sort lui réservez-vous ?**

LF : Le catalogue de jeux va, comme je vous l'ai précisé, être si riche qu'elle va continuer à vivre tranquillement. Des titres comme Pokémon Snap ou Pokémon Puzzle League vont contribuer à relancer la console comme ce fut le cas avec Pokémon Stadium. La PS2 touchera une cible plus âgée que la N64.

**C+ : Comptez-vous baisser vos royalties sur les jeux des éditeurs tiers, comme Sony vient de le faire pour ses jeux Playstation ? Une baisse de prix est-elle envisagée pour les cartouches N64 ?**

LF : Ces décisions sont prises par le Japon, et à ce jour, nous avons aucune information sur ces sujets.

**C+ : Que savez-vous de la "mini-N64" ? Sortira-t-elle en Europe ?**

LF : Pas d'infos officielles à ce sujet...

**C+ : Pouvez-vous nous expliquer ce virage à 180° effectué par Nintendo, au niveau de l'esprit des jeux ? Nous pensons particulièrement à Conker's Bad Furday et Perfect Dark.**

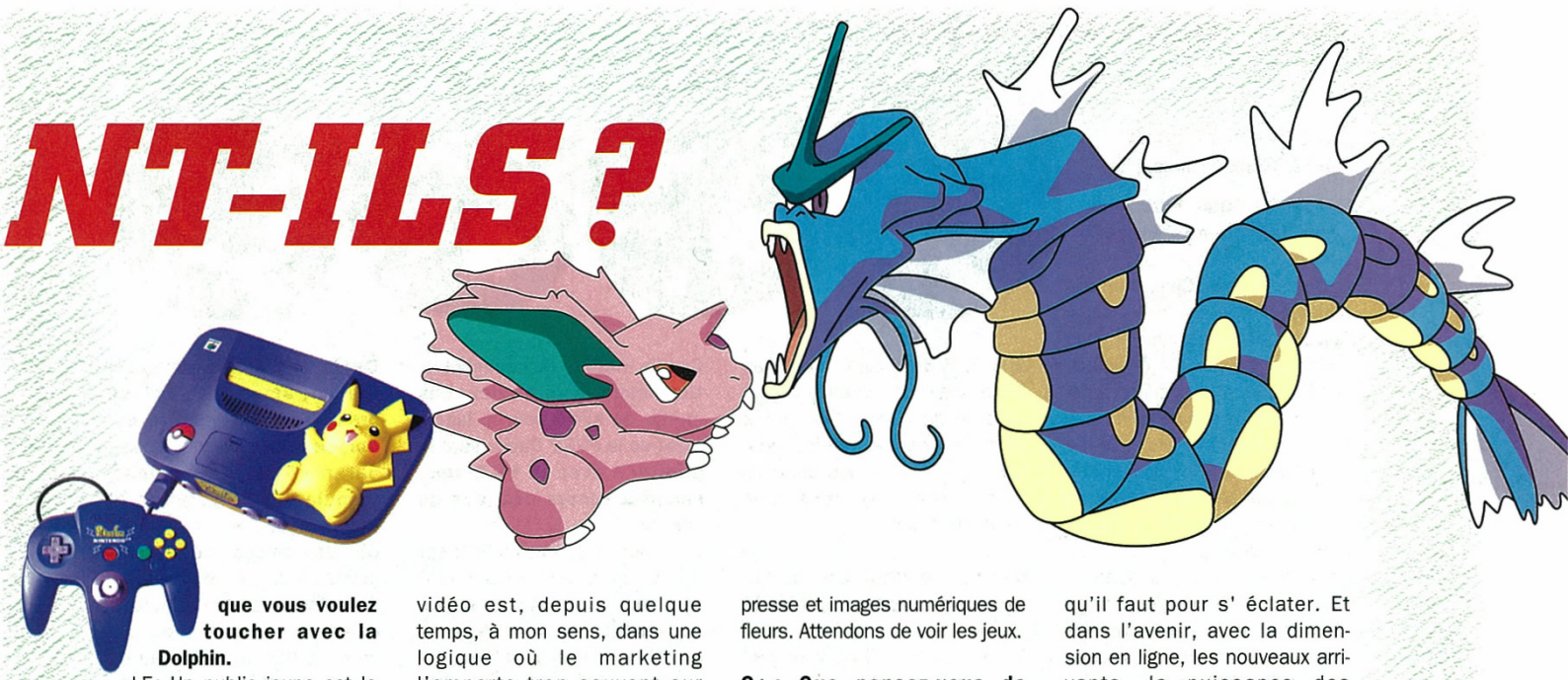
LF : Rare a déjà frappé plusieurs fois dans un esprit plus adulte : ceux qui ont fini Jet Force Gemini l'ont constaté. Et peut-on parler de virage à 180° pour Perfect Dark, alors qu'on retrouve l'univers déjà développé avec GoldenEye ?
Pour Conkers, l'explication est simple. Rare a développé de nombreux jeux ces dernières années. Sortir un titre n'apportant rien de plus qu'un Banjo n'avait pas d'intérêt, alors que réunir toutes les idées qui n'avaient pu être mises en œuvre et créer ainsi un nouveau concept de jeu (la sitcom trash), voilà le fun.

**C+ : Le succès de Pokémon en France vous a-t-il surpris ? Comment expliquez-vous cet engouement ?**

LF : Personnellement je suis le premier fan de Pokémon de France. Dès que j'ai eu la version américaine entre les mains et que j'ai fini le jeu, j'ai su que cela allait révolutionner le marché. La qualité du concept, la richesse du jeu et de l'univers sont les éléments clés de ce succès.
On ne prend pas les enfants pour des "billes", on leur donne la possibilité d'apprendre, ce qu'ils adorent faire quand c'est amusant. Au final, ils peuvent utiliser des millions de combinaisons et de stratégies.
Ils ne font pas que s'identifier aux héros et vivre de leur admiration. Ils ont le pouvoir de faire vivre cet univers, de le maîtriser et d'y être le meilleur.

**C+ : Décrivez-nous le public de Nintendo aujourd'hui, et celui**

# NT-ILS ?



**que vous voulez toucher avec la Dolphin.**

LF: Un public jeune est le cœur des joueurs de N64 (12/16 ans) et il oscille en fonction des jeux vers plus jeune ou plus âgé... Et il y a bien sûr tous les fous de jeux vidéo qui savent ce que les labels Nintendo ou Rare impliquent en matière de jeu. Pour la Dolphin, nous verrons... Ce sont les jeux qui décident de tout. Le but avoué de la direction américaine est de reconquérir les 18/35 ans, qui préfèrent Sony. Le Japon n'a pas donné de position officielle, si ce n'est que M. Miyamoto a promis de faire évoluer Mario.

***"Dès que j'ai eu la version américaine de Pokémon entre les mains et que j'ai fini le jeu, j'ai su que cela allait révolutionner le marché."***
**Laurent Fisher**

**C+ : Et celui de la Gameboy Advance ?**
LF: Pareil.

**C+ : Quelle est votre réaction à la nomination de Shigeru Miyamoto à la tête de Nintendo USA ? C'est la première fois qu'un créatif se trouve à la tête d'une société sur le point de lancer une console.**
LF : Sa présence au conseil d'administration de Nintendo Japon correspond tout à fait à l'esprit de Nintendo : le jeu et le fun en priorité. Je trouve ça d'autant plus fort que le jeu vidéo est, depuis quelque temps, à mon sens, dans une logique où le marketing l'emporte trop souvent sur l'idée du jeu et le talent des créateurs.

**C+ : Face à l'effervescence actuelle des jeux en ligne, quelle sera la position de Nintendo ?**
LF : Cette question sera réglée par le GBA et la Dolphin. Ce sont des axes majeurs de leur développement.

**C+ : Est-il vrai que la Dolphin sortira simultanément dans le monde ?**
LF : Non. Sortie au Japon, puis aux Etats-Unis et en Europe

**C+ : Jusqu'à quand comptez-vous retarder la sortie de la Gameboy Advance ? Sera-t-elle compatible avec les jeux Gameboy actuels ?**
LF : La sortie du Gameboy Advance est programmée pour l'année prochaine. Cette console sera rétro-compatible.

**C+ : Que comptez-vous faire pour parer l'arrivée de Microsoft, un autre futur concurrent de taille ? En sachant que Sony a réussi un pari incroyable avec la Playstation, la X-Box risque aussi d'être un succès.**
LF: Pour l'instant, la réalité de la X-Box n'est qu'annonces de presse et images numériques de fleurs. Attendons de voir les jeux.

**C+ : Que pensez-vous de l'avance prise par Sega sur le jeu en ligne ?**
LF : C'est un beau challenge, c'était peut-être leur seule porte de sortie. Mais pour l'instant, c'est encore une réalité un peu virtuelle.

**C+ : Et de la politique de Sony pour la Playstation 2 ? Par rapport au lecteur DVD ?**
LF : Ils amortissent sur la même machine leur catalogue cinéma (Sony c'est aussi Columbia et Tri-Star), la musique avec Sony Music, et les jeux vidéo avec SCE. C'est logique avec leur business plan. Mais que va y gagner le jeu vidéo ?

**C+ : Quelle est votre opinion sur la PSone ?**
LF : Vous voulez parler de la console portative ? Ce qui est bien, c'est que par rapport à la feue Game Gear de Sega, on peut y lire les CD audio.

**C+ : Décrivez-nous votre vision du marché des jeux vidéo aujourd'hui, et dans l'avenir ?**
LF : Aujourd'hui, le marché vit en attente des nouvelles générations de consoles, alors qu'il y a sur les plates-formes existantes tout ce qu'il faut pour s' éclater. Et dans l'avenir, avec la dimension en ligne, les nouveaux arrivants, la puissance des machines... ça va être très bon pour tous les joueurs ! Le jeu vidéo va pouvoir progresser en puissance. Espérons que la créativité sera omniprésente et que cette puissance ne soit pas uniquement une course à plus de réalisme dans les jeux, mais que de nouveaux concepts, de nouveaux univers, de nouveaux modes de raisonnement et d'échange entre les joueurs puissent émerger.

**C+ : Et enfin, question subsidiaire : jouez-vous aux jeux sur des consoles concurrentes ? Si oui, lesquels ?**
LF : Sur Playstation : Metal Gear Solid, GT 2 et toujours Tekken 3. Sur PS2 : Tekken Tag Tournament (déçu), Ridge Racer V (déçu). Sur Dreamcast : SoulCalibur (respect !), Crazy Taxi, Blue Stinger, et j'attaque Code Veronica... Sur N64 : Perfect Dark (on dirait des graphismes de Dreamcast, et les modes Solo et Multijoueur sont mortels).

# ET QU'EN PENSENT-ILS ?

## Georges Fornay
**PDG de SCEE France**

**Consoles+ : Quel bilan tirez-vous des années Playstation ?**
Georges Fornay : Celui d'un formidable pari réussi.
Aujourd'hui, après cinq années d'un succès jamais démenti, nombreux sont ceux qui considèrent que le succès de la Playstation était écrit à l'avance. Je me rappelle surtout les remarques de ceux qui se demandaient ce que Sony venait faire sur ce marché en chute libre – les ventes de consoles avaient baissé de 50 % en volume entre 1992 et 1995 – et pour lesquels le PC allait s'imposer comme la machine universelle pour travailler, mais également pour se distraire. Nous avons démarré cette société à partir de rien, un peu à la manière des start-up Internet aujourd'hui, en prenant le risque maximal. Et notre succès est à la dimension du risque pris.

**C+ : Quelle politique réservez-vous à la Playstation, après la sortie de la PS2 ? Quels seront son positionnement et sa durée de vie ?**
GF : Comme vous le savez, nous venons d'annoncer la PSone qui va remplacer la Playstation actuelle. Nous prenons le chemin de la transportabilité, étape intermédiaire qui devrait nous conduire vers la portabilité quand les deux problèmes que sont le prix et l'autonomie seront réglés. La PSone va vivre plusieurs années encore si nous sommes capables de maintenir un contenu éditorial fort.

**C+ : Sony a récemment baissé ses royalties sur les jeux des éditeurs tiers. Certains ont profité de l'occasion pour baisser leurs prix. Que pensez-vous des autres, qui en profitent pour augmenter leur marge ?**
GF : Le marché décide : si le produit est bon, le consommateur est prêt à payer le prix, sachant que le prix actuel pour un très bon jeu est autour de 300 F. Si la qualité n'est pas au rendez-vous, un éditeur peut faire ce qu'il veut, les ventes ne seront pas au rendez-vous. Les joueurs sont des connaisseurs. Les mauvais produits ne se vendent pas.

**C+ : Pouvez-vous nous en dire davantage sur le projet de la PSone ?**
GF : Un écran LCD de 4 pouces sera disponible dans le courant de l'année prochaine et elle sera connectable à un téléphone portable. Il est probable qu'un jour, elle recevra une batterie qui la rendra autonome, même si aucun projet de cette nature n'est finalisé à ce jour. La PSone est un vrai produit qui vient en complément de la PS2.

> ***"Le catalogue de jeux de la PS2 sera suffisamment étoffé et une trentaine de titres seront disponibles d'ici Noël."***
> **Georges Fornay**

**C+ : En ce qui concerne la sortie française de la PS2, tiendrez-vous la sortie simultanée avec les Etats-Unis en tenant compte des contraintes de fabrication ?**
GF : Nous faisons tout pour tenir la date du 26 octobre. Un investissement de 1,25 milliard d'euros vient d'être réalisé pour porter la capacité de l'usine qui produit le processeur de la PS2 de 500 000 à 2 000 000 d'unités par mois. Notre principal souci n'est pas de savoir si nous serons prêts le 26 octobre, mais combien de machines seront disponibles.

**C+ : Quel sera l'objectif du prix de lancement, malgré le mauvais cours de l'euro ?**
GF : Nous serons probablement plus près de 3 000 F que de 2 500 F si le taux de change euro/yen reste à sa parité actuelle.

**C+ : En matière de communication, quels points allez-vous mettre en avant pour le lancement de la PS2 ? Quelle sera la priorité ? Avec la PS2, vous comptez vendre des jeux ou des DVD ?**
GF : Priorité au jeu. La PS2 est un "Computer Entertainment System" ce que l'on peut traduire par un "système de divertissement interactif" et non plus une simple console de jeu. Néanmoins, dans un premier temps, nous gardons une approche centrée sur le jeu, c'est ce que privilégient nos clients.

**C+ : D'un côté, vous annoncez une ribambelle de jeux pour la sortie de cette plate-forme de loisir, mais avec les problèmes que rencontrent les développeurs et les retards occasionnés, êtes-vous toujours prêt à tenir le pari ?**
GF : Vous verrez que le catalogue de jeux sera suffisamment étoffé et qu'une trentaine de titres seront disponibles d'ici Noël.

**C+ : Quels sont les objectifs de vente ?**
GF : Sur le marché français, 500 000 unités sur les premiers mois de vente constituent un objectif minimum qui pourrait être largement dépassé. Cela dépend du prix final de lancement, de la disponibilité des machines et des moyens mis en œuvre. Je n'ai pas la réponse à l'ensemble de ces questions aujourd'hui. L'objectif mondial est de 10 millions de machines sur notre année fiscale 2001 : 3 millions aux Etats-Unis, 3 millions en Europe et 4 millions au Japon.

**C+ : Vous connaissez sûrement Bleem!, après les nombreux procès de Sony contre eux. Comment comptez-vous réagir par rapport à Bleemcast, l'émulateur Playstation sur Dreamcast ?**
GF : Des procès sont en cours aux Etats-Unis et je n'ai pas de commentaires sur ce sujet, si ce n'est pour vous dire que je ne crois pas beaucoup au succès de ce genre d'accessoires.

**C+ : Connaissez-vous la réaction de Sega par rapport à cela ?**
GF : Non.

**C+ : Comment réagissez-vous face aux nombreux périphériques prévus sur Dreamcast ?**
GF : Tant mieux pour les joueurs sur Dreamcast. Mais une console ne s'acquiert pas pour la seule qualité de ses accessoires.

**C+ : Et face à tous les jeux de très grande qualité sur Dreamcast ?**
GF : Le catalogue est effectivement superbe. Sera-t-il suffisant pour permettre à la Dreamcast de décoller ? J'ai peur pour eux qu'il soit trop tard. Ainsi, le parc français de Dreamcast est à ce jour inférieur à 150 000 machines face à 4,2 millions de PS (5 millions en fin d'année), alors que la PS2 sera sur le marché dans quelques mois. Les éditeurs tiers vont abandonner cette plate-forme car ils ne peuvent pas développer sur PS2, PC, X-Box et Dolphin. L'absence de support DVD condamne la machine à terme.

**C+ : A propos du jeu en ligne sur PS2, pouvez-vous nous donner des éclaircissements sur la politique de Sony en la matière ?**

GF : Une marque comme la nôtre ne peut pas prendre le risque de proposer une offre qui n'est pas complètement satisfaisante pour le joueur. Mais, dès l'an prochain, Sony Computer Japon proposera une offre de jeux en ligne sur réseaux à haut débit. Il faudra probablement attendre 2002 ou 2003 pour voir une offre équivalente en Europe.

**C+ : Que pensez-vous de l'avance évidente prise par Sega en matière de jeu en ligne ?**

GF : Le jeu en ligne nécessite une infrastructure de communication haut débit qui n'est pas disponible aujourd'hui. Prendre de l'avance, c'est bien, ne pas décevoir le joueur, c'est mieux. Sega a utilisé cet argument dès le lancement de la Dreamcast, et ils ont eu quelques difficultés à tenir leurs promesses. Sega se doit de faire quelque chose pour faire décoller sa base installée. C'est une stratégie qui peut être porteuse en terme d'image, mais je ne crois pas qu'elle leur permette de réaliser des ventes et des profits dans l'année qui vient. C'est trop tôt, l'infrastructure n'est pas prête.

**C+ : Quelle est votre vision du marché des jeux vidéo avec le retour de Nintendo et l'arrivée de Microsoft ?**

GF : Le marché du jeu est en pleine croissance et attire de nouveaux arrivants. Mais le marché évolue extrêmement vite. Le jeu vidéo tel que nous le connaissons depuis 20 ans est mort. Désormais, le graphisme s'approche de la qualité vidéo, la possibilité dans un futur proche de transférer des données pour mettre à niveau les jeux, d'intégrer des décors proches de l'image réelle, d'intégrer et de gérer/entraîner de nouveaux personnages, les changer, jouer à plusieurs chez soi ou à plusieurs milliers dans quelques années sur le Net, la possibilité de rendre les jeux plus intelligents grâce à l'intégration de l'intelligence artificielle, la possibilité de jouer en direct sur un événement sportif... toutes ces évolutions donnent une dimension nouvelle au secteur et le sort de la marginalité qui fut la sienne il n'y a pas si longtemps. Une fois de plus, rien n'est acquis face à la concurrence, nous savons qu'il faut rester humbles et sur le qui-vive pour ne pas être dépassés. Nos concurrents sont forts, mais nous le sommes également.

***"Rien n'est acquis face à la concurrence, nous savons qu'il faut rester humbles et sur le qui-vive pour ne pas être dépassés."***
**Georges Fornay**

**C+ : Que compte faire Sony pour calmer la colère de certains développeurs déçus par la PS2 et la difficulté de programmation ? Est-ce que Sony va effectivement répondre à leurs attentes ?**

GF : La difficulté de programmation ne va-t-elle pas donner une prime à la qualité ? En d'autres termes, seuls les meilleurs seront capables de tirer partie des capacités de la machine pour développer des jeux de "top" qualité. Peut-être verra-t-on un peu moins de jeux, mais ils seront meilleurs. C'est ce que demandent les joueurs, me semble-t-il.

**C+ : Quel est votre sentiment face à la déception générale que la sortie de PS2 a engendrée, malgré les bonnes ventes au Japon ?**

GF : Je ne perçois pas cette déception à laquelle vous faites allusion. Je perçois un enthousiasme communicatif à tous les niveaux. Demandez à nos revendeurs le nombre de commandes qu'ils anticipent. Dites-moi quel éditeur qui compte dans le métier n'a pas de jeux en développement sur PS2 ? Dites-moi pourquoi plus de 40 % des joueurs recensés dans notre base de données ont l'intention de l'acheter dès sa sortie ? J'espère qu'un certain nombre d'entre eux patienteront, sinon nous aurons un sérieux problème de disponibilité. Si vous faites allusion au fait que les jeux ne sont pas meilleurs que sur la Playstation actuelle, je vous demanderai un peu d'indulgence, et je me référerai à Metal Gear Solid 2 qui montre la voie me semble-t-il.

**C+ : Décrivez-nous votre public aujourd'hui, et celui que vous espérez toucher avec la PS2 ?**

GF : La PSone nous permettra d'attirer les nouveaux joueurs, les néophytes qui découvrent le jeu vidéo. La Playstation 2 saura satisfaire les core-gamers et les nouveaux joueurs aguerris que nous avons su conquérir ces cinq dernières années. Nous chercherons à attirer des consommateurs plus âgés qui seront probablement conquis dans un premier temps par la fonction DVD, et demain par les fonctionnalités Internet.

**C+ : Pour finir, jouez-vous à la Playstation ? Si oui, quels sont vos jeux préférés ?**

GF : Oui. Je joue avec mes trois neveux âgés de 5, 9 et 11 ans. Ce sont des joueurs acharnés et ils sont pour moi un excellent laboratoire vivant. Je joue presque exclusivement aux jeux de course automobile : la série des Formula 1 de Psygnosis, Gran Turismo, V-Rally, McRae... et Moto Racer. La version 3 de ce titre est vraiment prometteuse. J'adore la séquence sur les quais parisiens pendant laquelle on peut courir au milieu du trafic. Je préfère la simulation aux jeux d'arcade. J'ai aimé jouer à 4 à Kournikova Smash Court Tennis. Les puristes diront que le jeu n'était pas terrible. C'est indiscutable pour ce qui est des graphismes, mais la jouabilité à plusieurs était excellente. J'y ai pris beaucoup de plaisir l'été dernier. Un grand jeu de tennis manque encore sur Playstation.

## Dominique Cor

***Directeur général de Sega France***

**Consoles+ : Quel bilan tirez-vous de cette année de Dreamcast ?**

Dominique Cor : Ça ne fait pas encore tout à fait une année, puisque nous l'avons sortie le 14 octobre, l'année dernière. Nous sommes donc à 9 mois de présence. On en tire un bilan très positif, car nous avons fait un lancement assez incroyable. C'était un renouveau pour Sega. La machine est différente de tout ce qui existe actuellement, et même de toutes celles qui arrivent, puisqu'elle est la première à être équipée d'un modem. Ce n'était pas évident au départ de changer les choses qui existaient. Ensuite, nous avons beaucoup travaillé le positionnement de la machine. Les consoles de l'ancienne génération ont toutes eu un positionnement très "noir", très violent, et assez fermé dans le sens où la machine était une concurrente, voire un ennemi qu'il fallait battre. Les attentes des gens sont aujourd'hui différentes vis-à-vis des consoles de jeu. La console doit plutôt être une partenaire, une complice, dont on doit désormais être l'allié pour prendre du plaisir à jouer. Sur tous ces aspects, nous sommes contents du lancement. Les chiffres sont bons aussi. Nous avons vendu plus de 200 000 machines en France, plus de 800 000 en Europe et 5 millions dans le monde. En France, 70 000 personnes sont connectées à la Dreamarena, le portail d'accès Internet de Dreamcast. Nous avons lancé le premier jeu en ligne le 9 juin dernier, ChuChu Rockets, offert à tous les possesseurs de Dreamcast. Il y a déjà plus de 22 000 demandes via le Net. Les gens répondent à l'appel, et c'est plutôt sympa.

**C+ : Vous avez pris une longueur d'avance sur le terrain du jeu en réseau sur console. Pouvez-vous nous en dire davantage sur les projets de Sega France dans ce domaine ?**

DC : Depuis le début, on a pensé que le réseau est l'avenir du jeu vidéo, "la quatrième dimension" qu'on peut apporter après la 3D. C'est une ouverture vers l'extérieur, avec cette notion de partager les choses, de ne plus être seulement confronté à sa machine mais de rentrer en compétition avec des joueurs connus ou inconnus. C'est en soi une aventure. Le public répond bien, les gens sont contents. ChuChu Rockets, le premier jeu en ligne, est assez simple, mais c'était voulu, pour que ce premier contact ne soit pas trop difficile. A partir de la rentrée, jusqu'à Noël, des jeux un peu plus "sérieux" vont arriver, comme Quake 3 Arena, Phantasy Star Online, Half-Life, Black and White (le prochain jeu de Molyneux), et vont donner toute sa dimension à l'aspect "on line" de la console.

***"Depuis le début, on a pensé que le réseau est l'avenir du jeu vidéo."***
**Dominique Cor**

**C+ : Quand prévoyez-vous de connecter la Dreamcast sur les réseaux à haut débit en France, sachant que le départ a déjà été donné au Japon ?**

DC : Il faut qu'on fasse les choses par étapes. Le Japon a un peu d'avance sur nous, vu qu'ils ont sorti la console huit mois avant nous. Il y a donc un décalage, mais pas forcément d'autant pour tout ce qu'on fait. Il faut effectivement faire évoluer l'accès Internet, on l'a annoncé au Milia. Ce projet suit son cours. On y travaille, mais nous n'avons pas encore déterminé de date.

**C+ : Pouvez-vous nous décrire le projet "Dreamcast 2" ? Cette nouvelle Dreamcast sortira-t-elle en France ?**

DC : Je ne suis pas au courant.

**C+ : Avant d'être à la tête de Sega France, vous étiez en poste chez Electronic Arts. Comment réagissez-vous par rapport à la prise de position d'EA pour la Playstation 2 et au boycott de la Dreamcast ?**

DC : Ce sont des choses qui arrivent. On travaille aujourd'hui avec tous les éditeurs-tiers, sauf EA, pour des raisons qui leur sont propres, et qui les regardent, eux. Maintenant, ma réaction : c'est dommage pour Electronic Arts de ne pas être présent sur le support Dreamcast, surtout avec les développements en ligne de la machine. Il y a vraiment des choses intéressantes à faire. C'est dommage pour eux d'être les seuls à ne pas être présents.

**C+ : Quelle est votre position et celle de Sega par rapport aux jeux importés directement du Japon et des Etats-Unis en France ?**

DC : Ma position, on la connaît. Elle est la même depuis que je suis chez Sega, et même avant. Je ne suis pas pour. C'est souvent une occasion pour vendre des produits plus cher que leur valeur. Et, en général, évidemment, ils ne sont pas en français. Donc, il y a plein de gens qui les achètent et qui ne se rendent pas compte de cela, qui ne parlent pas bien anglais, et bien sûr pas japonais. Ils ont quelques problèmes ensuite pour s'en servir. Ce n'est pas dans l'intérêt du consommateur. En plus, tous ces jeux ne sont pas compatibles avec les machines européennes.

**C+ : Les jeux de Sega sont souvent décrits comme des jeux destinés aux "hardcore gamers", alors que la campagne de communication de la Dreamcast est plutôt tournée vers le "grand public". Comment l'expliquez-vous ?**

DC : Déjà, je ne suis pas tout à fait d'accord avec cette idée. Des jeux comme Ecco, Crazy Taxi ou NBA 2K, ne sont pas des produits, à mon sens, pour "hardcore gamers" seulement. D'autre part, c'est vrai que nous avons quelques produits orientés hardcore gamers, parce que nous avons une histoire, nous venons de l'arcade, nous avons cette culture dans la maison Sega. Mais malgré cela, nous ne sommes pas les seuls à développer sur Dreamcast, loin de là. Il y a aujourd'hui une telle offre de produits que le grand public s'y retrouve aussi. Par exemple, Ecco est un titre auquel les hardcore gamers jouent, mais qui séduit aussi un public comme les femmes, parce qu'il a d'autres aspects que l'intrigue. Il y a aussi le côté graphique, etc. Il est donc normal qu'on ait une communication orientée vers le grand public. Grâce à Internet, aujour-

d'hui, nous avons réussi à conquérir le public féminin, même s'il reste encore faible, entre 12 et 15 %. On ne s'adresse pas de la même manière aux joueurs qui pratiquent depuis 12 ans qu'aux femmes qui découvrent cet univers. Nous sommes donc obligés d'avoir une communication plus large. C'est aussi le positionnement de la machine. Elle se veut ouverte au plus grand nombre, avec des possibilités multiples et variées, et, grâce à son offre de jeux, la plus complète possible.

**C+ : Comment voyez-vous l'avenir de Sega en France ?**
DC : On le voit bien, par le développement de l'offre en ligne et hors ligne. Cette année, plus de 200 jeux vont sortir sur Dreamcast. Nous avons envie et hâte que nos concurrents arrivent. Aujourd'hui, nous nous battons contre des fantômes, et c'est paradoxalement peut-être plus difficile que contre une réalité. Cette réalité sera tout de même moins rose que ce qu'on a voulu nous faire croire jusqu'à maintenant. Je parle de la qualité des produits de la console qui arrive. Je parle de son prix et d'autres choses que les gens découvriront au fur et à mesure, et qui seront moins flamboyantes que les informations données. On a les arguments et une qualité de machine largement à la hauteur, et des produits qui n'ont vraiment rien à envier à ceux de la Playstation 2, loin de là, et un nombre de softs suffisant pour occuper une bonne place sur le marché français.

**C+ : Quelle politique réservez-vous à la Dreamcast après la sortie de la Playstation 2 ? Et quels seront son positionnement et sa durée de vie ? Quel sort lui réservez-vous ?**
DC : C'est une question très intéressante, mais à laquelle je ne vais évidemment pas répondre. Vous vous en doutez, puisque, par définition, les actions que nous allons mener au moment où la machine concurrente sortira doivent rester secrètes pour l'instant. Mais nous nous préparons à la sortie de cette machine depuis un certain temps déjà.

***"Nous sommes une société qui fait du jeu depuis ses origines. C'est là que se situe notre savoir-faire."***
**Dominique Cor**

**C+ : Quelle est votre vision du marché des jeux vidéo ? Que se passera-t-il, d'après vous, dans les années à venir, après l'arrivée de Microsoft et le retour de Nintendo ?**
DC : Ouh la ! Si je savais, je serais un homme riche. Je pense que tous les acteurs du marché se posent cette question tous les matins en se levant. Le marché est en train de prendre une dimension très importante. Le nouvel acteur qui va entrer en jeu n'est pas du tout de cet univers. C'est la première fois que Microsoft va faire du hard, et la première fois qu'il va venir sur le terrain des consoles. C'est une très grande marque, très puissante, même si, aujourd'hui, ce n'est pas encore une marque grand public, au sens où peut l'être Sega, par exemple. Sa venue permettra de développer ce marché. Nous pensons que les machines vont avoir, de plus en plus, des spécificités propres. L'arrivée de la Playstation 2 confirme cette tendance. Et comme le marché grossit, il va y avoir des besoins vraiment différents. Il va y avoir des machines avec des prix et des applications différentes. Nous avons fait le pari de l'Internet, parce que c'est l'axe majeur du développement des jeux. Nous avons aussi fait le pari du jeu à 100 %, ce qui n'est pas le cas de nos concurrents. Nous sommes une société qui fait du jeu depuis ses origines. C'est là que se situe notre savoir-faire, et c'est lui qu'on veut mettre en avant. D'autres ont fait des choix plus grand public et moins orientés vers le jeu vidéo. Cela les regarde, mais nous ne croyons pas tellement à cette approche. Il va y avoir une scission du marché en différents types de consommateurs.

**C+ : Que pensez-vous de la PSone, la Playstation transportable ?**
DC : C'est quelque chose que je n'ai pas vu. Je ne peux donc pas en parler. Je n'ai vu que trois photos sur Internet et lu un petit texte. C'est assez risqué de commenter ce qu'on n'a pas vu et qui n'est pas encore sorti. Sur le principe, c'est un peu hybride, du genre comment faire des choses nouvelles avec du vieux. Donc, j'attends de voir.

**C+ : Vous connaissez sûrement Bleem! Comment comptez-vous réagir par rapport à Bleemcast, l'émulateur Playstation pour Dreamcast ?**
DC : Nous n'avons pas de rapport particulier avec Bleem! qui développe, dans son coin, des applications pour Dreamcast. Après, ils peuvent avoir des problèmes avec une marque concurrente, qui pourrait prendre ombrage de ce qu'ils font. Cela les regarde. Nous n'avons pas de commentaires particuliers là-dessus. C'est une société indépendante qui développe ce genre d'utilitaires. A partir du moment où notre copyright n'est pas remis en cause, nous n'avons pas de raison de leur faire un quelconque procès.

**C+ : Connaissez-vous la réaction de Sony par rapport à cela ?**
DC : Non, pas particulièrement.

**C+ : Des rumeurs courent actuellement sur votre éventuel départ de Sega France. Pouvez-vous les confirmer ?**
DC : Je travaille sur ce marché depuis onze ans. Et ça fait onze ans que j'entends les rumeurs les plus folles sur tout et tout le monde. Il y a les rumeurs de rachat, de départ et d'arrivée. Cette rumeur dont vous parlez est fausse.

**C+ : Et enfin, jouez-vous aux jeux de la Dreamcast ? A ceux de la concurrence ? Quelles sont vos titres préférés ?**
DC : Sur Dreamcast, c'est Virtua Tennis, un jeu qui sortira en septembre. Il est fabuleux. Pour les consoles concurrentes, je ne joue pas du tout à la Nintendo 64. Sur Playstation, c'est Gran Turismo. Ce n'est pas d'une originalité fantastique, mais c'est vraiment un très bon jeu. Et sur PC, c'est Grand Prix Legend. Oui, c'est un petit peu orienté voitures.

# LE PC, MAITRE

**Une fois n'est pas coutume, on va aussi parler du PC dans Consoles+. Simplement pour voir ce qui se fait en matière de jeu en réseau chez nos petits copains d'à côté...**

Avant toute chose, rassurez-vous : nous n'allons pas retomber dans l'éternelle petite guéguerre "PC contre consoles". D'abord parce qu'on le sait bien, nous, que la console, il n'y a pas mieux pour jouer. Et puis aussi, parce qu'on a bien assez d'une guerre des consoles, sans venir mêler une autre machine à tout ça !

### Jouer avec des outils de travail

Mais il faut bien reconnaître que dans le domaine du jeu en réseau, les machines sous le système d'exploitation Windows ont pris une énorme avance... La raison ? Le réseau local (ou LAN, pour Local Area Network) était d'abord un outil professionnel, utilisé depuis des années au sein des entreprises. Donc, quand les éditeurs se sont aperçus que les employés de bureau jouaient eux aussi de temps en temps (et, pour certains, très souvent !), les jeux PC ont tout naturellement commencé à exploiter cette possibilité qui leur était offerte.

### Ramener du travail à la maison

La suite est simple : les employés de bureau ont rapidement voulu jouer à la maison, et ceux qui avaient plusieurs PC chez eux, ont voulu jouer en réseau. Résultat, aujourd'hui, 99% des titres PC proposent une option multijoueur, soit en réseau local, soit par modem, soit enfin via Internet. Et ce, quel que soit leur genre.

### L'embarras du choix

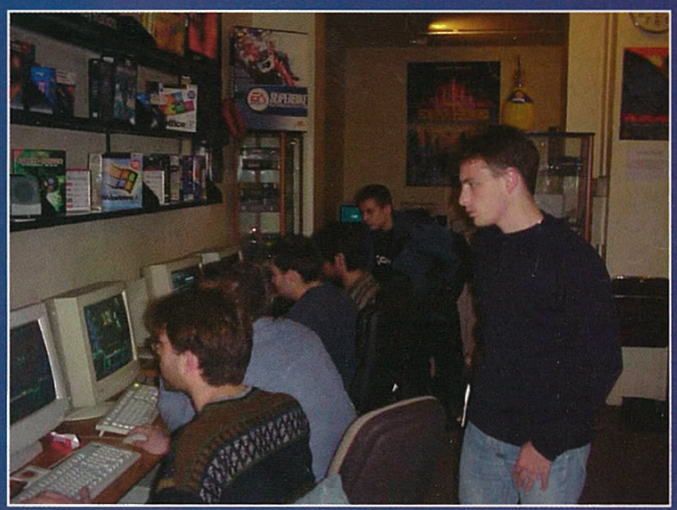
Bien sûr, l'intérêt est plus évident pour certains types de jeux que pour d'autres. Ceux qui en profitent le plus sont les jeux d'action et de stratégie, car leur principe même est justement l'affrontement entre plusieurs joueurs. Viennent ensuite les jeux de rôles, dans lesquels chaque joueur incarne un personnage d'une équipe et, la nouvelle grande mode, les jeux massivement "on line" (en ligne), ou univers persistants. Vous allez voir, sur PC aussi, on peut s'amuser !

**Septh**



## ESSAYEZ AVANT D'ACHETER

Le jeu en réseau vous attire, mais vous n'avez pas de PC ? Pas de problème, contre quelques dizaines de francs, vous pouvez tout de même aller vous éclater entre amis dans l'une des nombreuses salles de jeu en réseau qui existent un peu partout en France. Un conseil : si vous n'avez jamais vécu ça, allez y passer quelques heures, juste pour voir, en touriste : vous verrez, l'ambiance y est vraiment très, très particulière ! Pour en savoir plus, consultez le site Internet de l'Association des Salles de Jeux en Réseau : www.asjr.com.



## LES GLADIATEURS DE L'ERE CYBER

La LAN Arena est un concours de jeu en réseau au niveau local. Une vraie compétition, qui réunit pendant trois jours non stop, des joueurs venus du monde entier. Cinq cents d'entre eux se sont retrouvés en avril dernier à Paris pour la quatrième édition de l'épreuve. La prochaine aura lieu à la rentrée et promet d'être encore plus conséquente. Pour en savoir plus, vous pouvez vous connecter sur le site des organisateurs : www.lan-arena.com.

# DU RÉSEAU

## COMMENT ÇA MARCHE ?

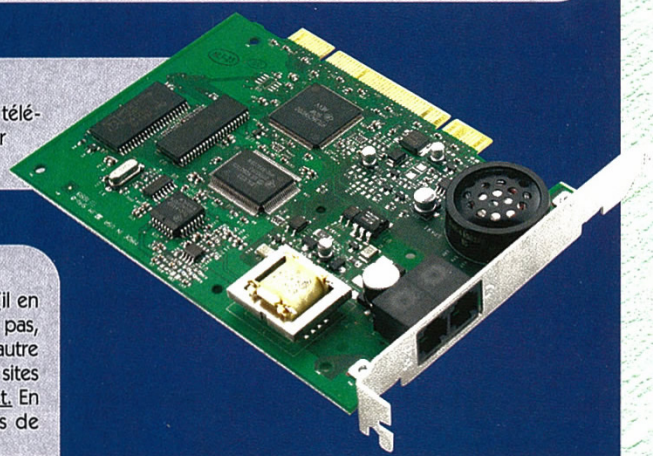
Avant de commencer une partie en réseau, encore faut-il relier son PC au réseau ! En prenant le mot "réseau" au sens large, on compte quatre grands types de connexion.

### LIAISON DIRECTE

Cette connexion est l'équivalent du câble Link des consoles. Ici, un maximum de deux PC sont reliés physiquement par un câble série ou parallèle. Celui-ci ne pouvant pas excéder 5 mètres, ce type de liaison est donc réservé à deux machines situées dans la même pièce.

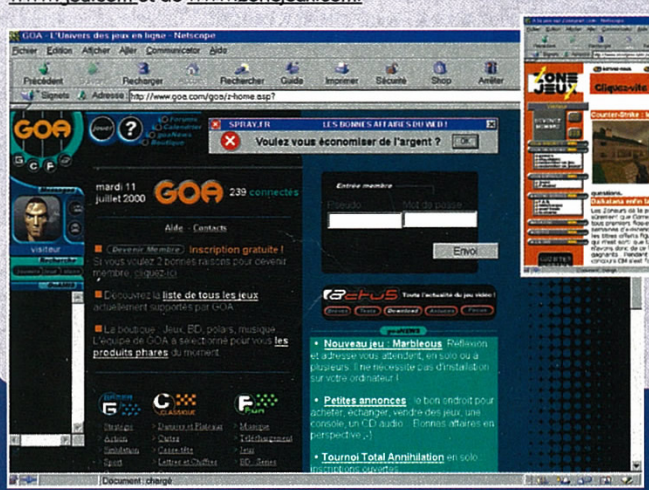
### MODEM

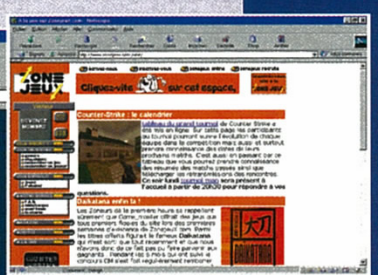
Il s'agit d'une extension de la liaison directe, qui permet de relier deux PC par le téléphone. Le modem (modulateur/démodulateur) est un appareil qui permet de relier le PC au réseau téléphonique.

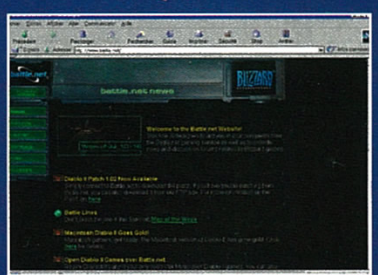


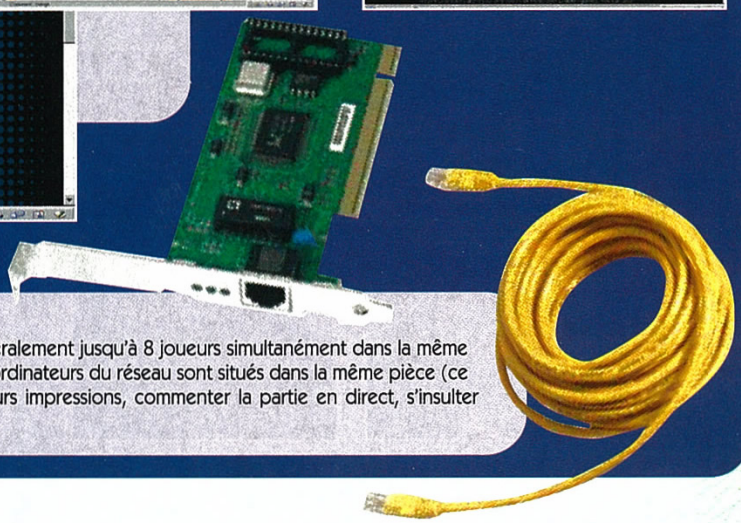
### INTERNET

Ici, deux possibilités existent. Vous pouvez soit vous connecter à un site dédié (il en existe des dizaines !) et affronter d'autres joueurs que vous ne connaissez même pas, soit vous connecter au PC d'un ou plusieurs amis, même si ceux-ci se trouvent à l'autre bout du monde. Les sites spécialisés dans le jeu en réseau se sont multipliés. Les sites américains les plus populaires ont déjà fait leurs preuves, comme www.battle.net. En France, le phénomène devient de plus en plus important, avec le succès de www.goa.com et de www.zonejeux.com.





### RÉSEAU LOCAL

C'est la solution la plus conviviale. Ce type de réseau accepte généralement jusqu'à 8 joueurs simultanément dans la même partie (parfois 16), chacun utilisant sa propre machine. Si tous les ordinateurs du réseau sont situés dans la même pièce (ce n'est pas une obligation), les participants peuvent s'échanger leurs impressions, commenter la partie en direct, s'insulter copieusement... Bref, l'ambiance est en générale très chaude !

## À QUOI ON JOUE ?

Que vous préfériez vous battre contre vos amis, vivre des aventures au pays des Trolls ou diriger votre empire d'une main de fer, la plupart des jeux PC vous permettent de jouer en réseau. Petit tour d'horizon des différentes possibilités.

### LES QUAKE-LIKE

Encore peu développés sur consoles, ces jeux n'ont qu'un but : se défouler en atomisant les adversaires. Du coup, ils sont parfaitement adaptés au jeu Multijoueur, le mode Solo se réduisant généralement à une variante de celui-ci, où l'ordinateur contrôle les ennemis. Qu'ils prennent place dans des univers futuristes (Quake 3 : Arena, Unreal Tournament...), apocalyptiques (Half-Life...) ou réalistes (Soldier of Fortune, Kingpin...), le principe reste toujours le même : avoir des réflexes hyper aiguisés, voir sans être vu, et tirer sur tout ce qui bouge.

### LES JEUX DE STRATÉGIE

C'est sans doute le type de jeux qui marche le mieux sur PC... et le moins bien sur consoles ! Et ce sera encore le cas tant que les consoles n'auront pas de souris, accessoire qui reste tout de même bien plus pratique qu'un pad pour ce genre. Le principe est relativement simple : il faut extraire des ressources minières et énergétiques, construire des bâtiments, créer des unités militaires, apprendre de nouvelles technologies, etc., pour développer son empire et conquérir tout le territoire de jeu. Les jeux de stratégie les plus célèbres s'appellent Command & Conquer, Starcraft, Total Annihilation, Age of Empires ou encore Ground Control.

### LES RPG

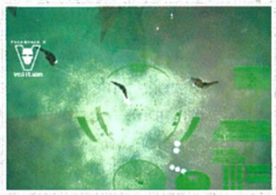
Les jeux de rôles sur PC sont relativement différents de ceux que l'on connaît sur consoles. Ce qui est assez normal, en fait : la plupart des RPG sur consoles sont très fortement empreints de culture japonaise, tandis que sur PC, l'inspiration est nettement plus occidentale. On retrouve donc généralement les démons, trolls, orcs, clercs, druides et autres mages chers à Tolkien et à la série des Donjons & Dragons. Lorsqu'ils jouent à plusieurs, les "rôlistes" se regroupent en clans, appelés des guildes, et vivent ensemble la même aventure (qui se résume souvent à aller buter le gros méchant monstre de fin pour sauver l'univers). Parmi les meilleurs du genre sur PC, citons la série des Might & Magic, celle des Ultima (neuf épisodes, tout de même !), Fallout, Baldur's Gate, Planescape : Torment et, bien sûr, Diablo (dont le second opus vient de sortir – une merveille !)

### LES UNIVERS PERSISTANTS

Il paraît que c'est l'avenir des jeux en ligne... Ces jeux de rôles géants ont ceci de particulier que le joueur rejoint un univers sur lequel il n'a aucun contrôle. Le monde évolue en permanence, même lorsqu'il n'est pas connecté (d'où, sans doute, l'appellation "univers persistant"). Ainsi, vous pouvez très bien aller vous coucher un soir et retrouver le lendemain matin votre village dévasté par un autre joueur qui passait par là... Des milliers de fans se sont d'ores et déjà abonnés à Ultima On Line, Everquest, ou encore Asheron's Call. Il paraît qu'ils y passent leurs jours et leurs nuits... Demandez à Cheub ce qu'il en pense !

## LES SIMULATIONS

Sur terre, sur mer, dans les airs ou dans l'espace, on peut distinguer deux grands types de simulations : les "pacifiques", Flight Simulator en tête, et les "guerrières", ou simulations de combat. Ces dernières font évidemment la part belle au jeu en réseau, en permettant aux joueurs de voler de conserve, en escadrille ou, au contraire, de s'affronter. Les plus sympas à jouer à plusieurs sont Combat Flight Simulator, Conflict: Freespace 2, Starlancer, ou encore Fighter Ace II.



## LES JEUX DE COURSE

Là, franchement, il n'y a pas grand-chose à dire : de Colin McRae à Star Wars, Episode 1 Racer, en passant par F1 World Grand Prix et Re-Volt, on retrouve à peu près les mêmes titres que sur consoles, avec exactement les mêmes modes de jeu... sauf qu'on joue en plein écran, contre des adversaires qui jouent aussi en plein écran.

ne bloquez plus ! trichez !

LES PHRASES QUE L'ON DIT APRÈS AVOIR PERDU

" — ouah comment elle déconne la manette! " honte
" — vous pouvez pas la fermer? Peux pas me concentrer. " ah ah
" — rah d'accord on peut même plus se gratter le nez... " oui oui
" — j 'ai fait exprès, je voulais manger. " pouffe
" — j'ai rêvé? Il a pas sonné le téléphone? " gobgob
" — d'façons l'écran est mal réglé... " noOon?
" — je le crois pas, y a un maxi gros bug! " couine

NE PERDEZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

3615 ASTU
3615 SOLU

LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE D'ASTUCES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

NE PERDEZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

par téléphone
08 926 88 926
24h/24, composez le
08 926 88 926

PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUCES & SOLUCES QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

toutes les nouveautés en premier !

Nudge Interactive Tarifs 3615 & 08 92 : 2,23 F/mn

# WAP, DOUX WAP !

**Eh oui, même sur un téléphone mobile, on peut jouer ! Et pas seulement au casse-briques ou au serpent... Lara Croft sur mon portable ? Ericsson, Siemens et les autres, concurrents de Nintendo et Sega ? Tu le crois, ça ?**

*Les jeux sont déjà plus élaborés que les "casse-briques" ou les "serpents" traditionnels.*

Et pourtant, c'est possible. Le miracle se résume en un mot : "Wap". Wap, ça veut dire Wireless Application Protocol. C'est un système qui permet de surfer sur Internet depuis n'importe quel appareil compatible : un téléphone mobile, donc, mais aussi un PDA (par exemple : Palm Pilot, Visor, Psion, Epoc...), ou encore un PocketPC (une sorte de PDA qui tourne sous Windows CE). Et comme tous ces petits appareils disposent maintenant d'écrans graphiques presque aussi évolués que celui de la Gameboy, il est parfaitement possible d'imaginer l'apparition de vrais jeux vidéo sur ces machines.

## Quels jeux ?

Les éditeurs suivent actuellement deux voies différentes. D'une part, il y a les jeux contenus dans la Rom de l'appareil. Si vous avez un téléphone portable, vous n'avez pas pu passer à côté... Ce sont le plus souvent des jeux d'adresse, de hasard ou de réflexion. Bien qu'ils ne proposent pas encore de mode Multijoueur (à l'exception de certains portables dotés d'une liaison infrarouge), on peut parfaitement imaginer jouer à Tetris contre un copain de Marseille ou de New York, tout ça grâce au Wap.

La deuxième solution envisagée par les éditeurs, c'est le téléchargement des jeux dans la mémoire du mobile. Mais là, il faut bien avouer que ces petites bêtes ne sont pas faites pour ça : elles n'ont que très peu de mémoire (quelques ko à peine) et, bien sûr, aucun disque dur pour les stocker. Il faudra en fait patienter jusqu'en 2002 ou 2003, quand la troisième génération de mobiles, ceux qui supporteront les normes GPRS et UMTS, apparaîtra.

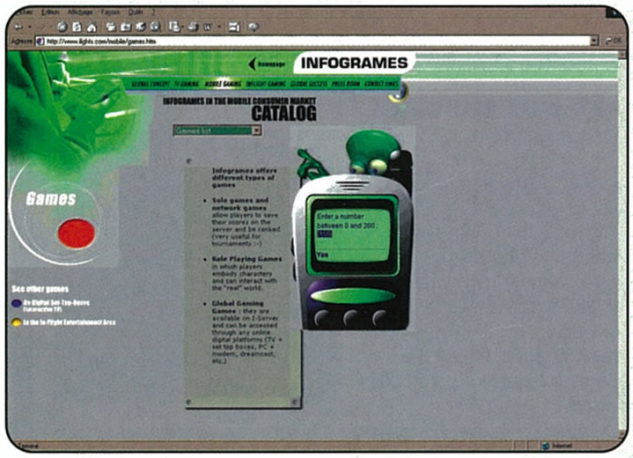
## En attendant, on ruse

Alors, en attendant, on ruse. Les jeux Wap ne font pas preuve d'une originalité débordante. Le premier vrai jeu, déjà opérationnel, s'appelle Valdo et les pirates. Développé par Ludi-Wap, une filiale d'Ubi Soft et de Guillemot Corp., il s'agit d'un jeu d'aventure comme on en trouvait aux âges farouches sur les ordinateurs 8 bits. C'est-à-dire bâtis autour d'une succession d'écrans graphiques fixes, qui s'affichent en fonction des actions du joueur. Deux lignes de texte décrivent l'endroit où il se trouve et les actions qu'il peut effectuer.

Les images, téléchargées au fur et à mesure depuis le Net, sont en deux couleurs (le Wap n'en autorise pas plus !) et minuscules : 96 x 44 pixels.

## Les univers persistants

Toujours chez LudiWap, un autre jeu est en cours de développement. Basé sur le même principe que Valdo, il s'agit d'une chasse au trésor interactive, prenant place dans un univers persistant. La seule différence avec Valdo, c'est que les actions de l'un des joueurs sont automatiquement répercutées dans la partie des autres. Même son de cloche chez I-




*I-Lights est la filiale d'Infogrames qui développe sur le nouveau créneau du Wap.*

TU VEUX DES TIPS ? ILS SO

*Valdo est un des premiers jeux d'aventure de LudiWap (filiale d'Ubi Soft).*

*Le Cassiopeia est l'un des PDA de nouvelle génération capables de surfer sur le Web. Tout en couleurs, il peut aussi gérer votre courrier électronique.*

Lights, une filiale d'Infogrames, où l'on travaille sur un projet de communauté virtuelle, dans laquelle chaque joueur participerait à l'évolution de plusieurs villes. Le problème est cependant abordé en sens inverse, puisque ce jeu ne sera en fait que le prolongement d'un titre PC, lui aussi en cours de développement. L'idée est simplement de permettre au joueur PC de continuer son aventure avec son mobile. Une autre idée est aussi creusée : utiliser les fonctions de localisation géographique du téléphone pour créer des jeux de rôles qui se dérouleraient dans des villes réelles.

### Déduit du forfait

Bref, le jeu sur mobile n'en est qu'à ses balbutiements. Pour l'instant, il n'y a pas de quoi fouetter un chat, surtout que le temps de jeu est déduit du forfait ! Mais, dans un avenir très proche, nos téléphones seront de vraies bêtes de jeu, ça ne fait aucun doute !

**Septh**

*Les plus grands constructeurs de téléphones portables sont déjà de la partie, comme Nokia, par exemple.*

## LES TÉLÉPHONES WAP

Quels téléphones sont compatibles ? Un petit coup d'œil sur les coffrets proposés par les trois opérateurs permet de constater qu'ils sont peu nombreux.

Itinéris
Nokia 7110 (1 590 francs).
Alcatel One Touch db @ (Prix NC).
Siemens S35i (1 290 francs).
Siemens M35i (690 francs).

Ola
Trium Geo @ (590 francs).

Mobicarte
Aucun coffret Wap.

SFR
Motorola Talkabout T2288 (490 francs).
Motorola Timeport P7389 (1 490 francs).

Entrée Libre
Aucun coffret Wap.

Bouygues Télécom
Bouygues ne propose encore aucun téléphone Wap.

Nomad
Aucun coffret Wap.

WAP
WIRELESS APPLICATION PROTOCOL

TOUS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

CONSOLES+

**RÉDACTION • PUBLICITÉ**
43, rue du Colonel Pierre-Avia
75754 PARIS Cedex 15
Tél. : 01 41 86 16 00
Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 18 96
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

**RÉDACTION**
**Directeur d'édition**
Vincent Cousin
**Rédacteur en chef**
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
**Secrétariat**
Juliette van Paaschen (16 72)
**Rédactrice en chef de ce numéro**
Gia-Dinh To (Gia)
**Chef de rubrique**
Nicolas Gavet (Nilico)
**Secrétariat de rédaction**
Ivan Gaucher (premier SR)
avec le soutien de Mlle Buffy Summers
*Ont collaboré :* Nathalie Reuiller, Cyrille Baudin
**Maquette**
Seghira Maouche, Virginie Auvertin, Olivier Mourgeon (premier maquettiste)
*Ont collaboré :* Isabelle Lacombe, Laurent Cyssau, Patrick Lévêque
**Ont collaboré à ce numéro**
Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch), Karim Lazla (Kael), Julien Frainaud (Zano), Nicolas Kruszewski (Arioch), Stephan Schreiber (Septh)

**PUBLICITÉ**
**Directrice commerciale**
Lara Wytochinsky (16 24)
**Directeur de publicité**
Olivier Guillermet (16 31)
**Chef de publicité**
Clarisse du Rivau (18 39)
Fax : 01 41 86 18 96
**Maquette publicité**
Dominique Chagnaud
**Bureau de Lyon**
Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

**MARKETING**
**Responsable marketing**
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
**Assistante marketing**
Annie Perbal (17 55)
**Maquette marketing**
Denis Berthier

**TÉLÉMATIQUE**
**Responsable télématique**
Christophe Weber (01 41 33 56 43)

**FABRICATION**
**Chefs de fabrication**
Gilbert Hémon (17 91)
Roger Grosjean (29 17)

**SERVICE ABONNEMENTS**
Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique : 1 an (12 numéros) : 457 F
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 fois un an (12 numéros) : 3333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

**Editeur-locataire gérant :** EMAP ALPHA.
Siège social : 19-21 rue Emile-Duclaux, 92150 Suresnes.
Société anonyme. **P-DG :** Arnaud Roy de Puyfontaine.
**Principal actionnaire :** EMAP FRANCE. **Propriétaire :** EMIMAGES. **P-DG et directeur de la publication :** Arnaud Roy de Puyfontaine.
**Directeur délégué :** Marc Auburtin.
**Directeur d'édition pôle :** Vincent Cousin. **Directeur du marketing :** Roland Claverie. **Responsable administratif et financier :** Christel Marjotte Beylerian.
**N° de commission paritaire : 0400 K73201.**
**Dépôt légal :** juillet 2000. **Photogravure :** Key Graphic, PPDL. **Imprimerie :** Imaye, Laval (53). **Distribution :** Transport Presse. **EMAP DIFFUSION. Directeur du département :** Jean-Charles Guérault. **Directeur adjoint :** Dominique Redon.
Réservé aux dépositaires de presse : modifications de service et réassorts : 19-21, rue Emile-Duclaux 92284 Suresnes Cedex. Tél. : 01-41-33-50-01. Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.

DIFFUSION CONTRÔLE
OJD
1998

# LES GR DE FIN

**Pour la rentrée, les éditeurs nous réservent de sacrés morceaux. En sortie officielle française, de la fin des vacances (snif...) jusqu'à Noël (chouette !), voici pour chaque console, les hits à ne rater sous aucun prétexte.**

## DREAMCAST

### Black and White

L'immense Peter Molyneux sévira bientôt sur Dreamcast. Dans Black and White, vous incarnerez soit un dieu bon, soit un mauvais. Comme dans Populous, vous aurez le droit de vie ou de mort sur vos créatures. Cette version Dreamcast intégrera la fonction déjà très convoitée du jeu en ligne, le tout par l'intermédiaire du modem intégré de la machine. Un must de stratégie.

SEGA

STRATÉGIE

DÉCEMBRE

### Ferrari 355

Ferrari 355 est l'adaptation du jeu d'arcade du même nom. La borne d'origine intégrait trois écrans côte à côte, simulant la véritable vue intérieure derrière le volant du bolide. Chaque écran était contrôlé par une carte Naomi. Pour la version Dreamcast, il n'y aura pas ces trois écrans, mais la réalisation risque de mettre une grande claque à tous les jeux de course actuels.

ACCLAIM

COURSE

OCTOBRE

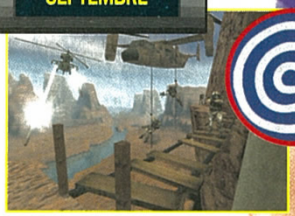
### Half-Life

Un des meilleurs jeux PC de 1999 s'apprête à débarquer sur Dreamcast. Ce Doom-like mythique nous réserve encore bien des surprises. Cette version Dreamcast sera bien sûr d'une beauté à couper le souffle. Mais surtout, on pourra jouer en réseau, entre plusieurs Dreamcast, et aussi contre les PC ! Une grande première qu'on attend avec impatience.

SIERRA

DOOM-LIKE

SEPTEMBRE



### Space Channel 5

Ulala, la présentatrice vedette de Space Channel 5, s'est mis en tête de repousser les extraterrestres venus envahir la Terre à grands coups de pas de danse. Pour ce faire, elle doit imiter leurs gestes et leurs chorégraphies, et leur tirer dessus quand l'occasion se présente. Space Channel 5 est un jeu de danse délirant, aux couleurs chatoyantes et aux musiques surprenantes. Et grâce aux déhanchements irrésistibles de Ulala, ce jeu vous fera bouger !

SEGA

DANSE

DÉCEMBRE

### Virtua Tennis

Retrouvez la fièvre de Roland-Garros et des plus grands tournois dans cette simulation signée Sega. Vous pourrez y incarner des grands champions, comme Courier, Pioline ou Kafelnikov. Graphismes époustouflants, maniabilité fracassante, Virtua Tennis placera la barre très haut, et risque même de s'imposer comme l'un des meilleurs jeux de tennis de la rentrée.

SEGA

TENNIS

SEPTEMBRE

# OS JEUX D'ANNÉE

## NINTENDO 64

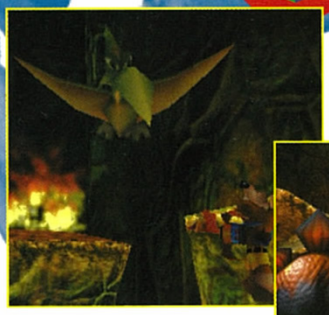
### Banjo Tooie

Les deux lascars de Banjo Kazooie seront bientôt de retour pour de nouvelles aventures encore plus loufoques. Accompagné de son ami Kazooie (le volatile du premier volet), Banjo doit encore une fois sauver sa petite sœur enlevée par une méchante sorcière. Pour sauver Tooie (c'est le prénom de la frangine), il faudra parcourir neuf mondes gouvernés par des boss tous plus méchants les uns que les autres. La collaboration entre Banjo et Kazooie sera encore plus poussée que dans le premier épisode.

RARE

PLATES-FORMES

NOVEMBRE



### Zelda: Majora's Mask

Un nouveau Zelda, c'est toujours un événement. Majora's Mask utilise le même moteur que L'Ocarina du temps. Mais l'aventure sera complètement différente. Link pourra à présent porter plusieurs masques qui lui conféreront différents pouvoirs ou qui lui donneront l'apparence d'autres personnages. Le jeu exploite la haute résolution, et demandera obligatoirement le Ram Pak.

NINTENDO

AVENTURE

NOVEMBRE

### Mario Party 2

La suite de Mario Party va revenir en France sous peu. Ce jeu de plateau délirant, avec les personnages de l'univers de Nintendo, sera toujours aussi drôle, surtout à plusieurs. Au programme: plein de nouvelles épreuves loufoques et des niveaux inédits encore plus intéressants. A un contre trois, deux contre deux ou chacun pour sa peau, les éclats de rire seront assurés.

NINTENDO

SPORT

OCTOBRE

### Starcraft 64

L'adaptation de ce jeu de stratégie sur PC se fait attendre. Enfin, c'est maintenant officiel, Starcraft sera disponible en octobre en France. Il intégrera aussi les missions de l'add-on Brood War, sorti plus tard sur PC. Le conflit se situe loin de la Terre, au milieu des extraterrestres. Dans cette guerre intergalactique, vous constituez votre armée et vous développez vos technologies, afin de gagner en puissance avant de partir à la conquête des planètes voisines. Il sera bien sûr possible de s'affronter à deux, à condition de posséder un Ram Pak.

NINTENDO

STRATÉGIE

OCTOBRE

### Mario Tennis 64

Ne vous fiez pas à son aspect bon enfant. Mario Tennis 64 est en fait une redoutable simulation de sport, tel Mario Golf! Outre la possibilité de jouer avec les personnages de Nintendo, la maniabilité et le système de jeu seront étudiés pour une prise en main immédiate et très élaborée en même temps. En tout cas, on s'attend à un jeu à la hauteur des meilleurs du genre.

NINTENDO

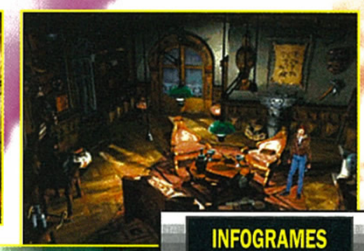
SPORT

DÉCEMBRE

# PLAYSTATION

## Alone in the dark

Edward Carnby est de retour, et, cette fois-ci, il sera accompagné d'une charmante demoiselle du nom d'Aline. Tour à tour, ils devront mener leur aventure sur une île mystérieuse. Avec l'aide d'une torche, d'un fusil et de leur courage, ils devront faire face aux monstres et rester en vie. Ce jeu d'action 3D à l'ambiance un peu gore est bien décidé à faire de l'ombre aux Resident Evil.



INFOGRAMES
ACTION 3D
NOVEMBRE

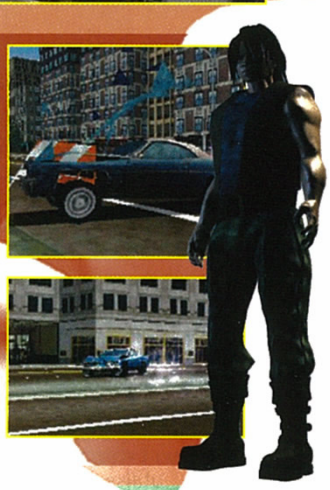
## Dino Crisis 2

La suite de Dino Crisis est déjà en chantier et sortira avant Noël. On retrouve l'héroïne du premier épisode. L'action démarre dans une forêt hostile. En effet, les dinosaures se sont encore une fois révoltés et ne chercheront qu'une chose : vous croquer comme un cracker. Mais ce n'est pas gagné, car à présent vous pourrez tenir deux armes, et les pointer dans deux directions différentes.

CAPCOM
ACTION 3D
DÉCEMBRE

## Driver 2

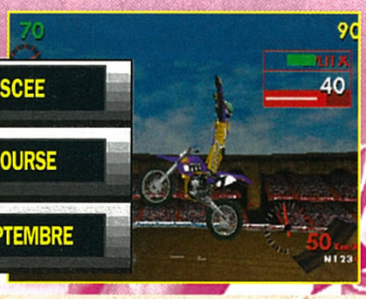
Si les villes américaines du premier épisode ne vous ont pas rassasié, accueillez à bras ouverts ce deuxième volet, toujours développé par l'équipe de Reflections. Adieu les villes quadrillées trop bien rangées, et bonjour La Havane, Rio de Janeiro, Las Vegas et Chicago. Autre nouveauté de taille : vous pourrez quitter votre véhicule et vous déplacer à pied. Dans certaines missions, ce sera même indispensable, pour changer de voiture, par exemple.



INFOGRAMES
COURSE
OCTOBRE

## Moto Racer World Tour

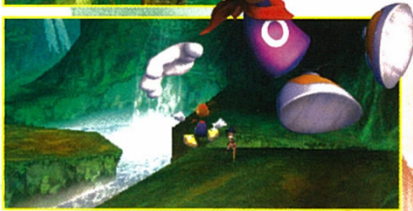
Les Français de Delphine se sont spécialisés dans les courses de moto, et ce troisième volet démontrera une fois de plus leur immense talent. Et cette fois-ci, ils ont frappé très fort. Ce sont plus de sept disciplines différentes qui vous attendent. Ce troisième volet s'annonce explosif, et avec le parrainage d'un véritable champion, Olivier Jacque, le succès est assuré au tournant.



SCEE
COURSE
SEPTEMBRE

## Rayman 2

Y a-t-il encore besoin de présenter ce personnage mignon et attachant d'Ubi Soft ? Rayman 2 est attendu sur Playstation pour cette fin d'année. Par rapport aux versions déjà sorties, celle-ci contiendra des nouveautés par-ci par-là à travers les niveaux. Enfin, ce Rayman 2 sur PS est développé par l'équipe d'Ubi Soft basée à Shangaï, en Chine.



UBI SOFT
PLATES-FORMES
SEPTEMBRE

TU EN VEUX TOUJOURS PLUS ? ALORS...

## Liste des magasins

● **PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

**PARIS/JUSSIEU Consoles**
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

● **JUSSIEU/PC/MAC**
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

● **PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

● **PARIS/VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

● **VAUGIRARD(15)**
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

**CHELLES (77)**
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

→ **ORGEVAL (78)**
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

**VERSAILLES (78)**
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

● **VELIZY (78)**
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

**CORBEIL (91)**
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

→ ● **ANTONY(92)**
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

**BOULOGNE (92)**
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

**LA DEFENSE (92)**
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

●**AULNAY (93)**
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

**PANTIN (93)**
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

→ ●**ST DENIS(93)**
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

**DRANCY (93)**
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

**CHENNEVIERES (94)**
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

→ **CRETEIL (94)**
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

→ ● **KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

● **FONTENAY SOUS BOIS (94)**
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

**CERGY PONTOISE (95)**
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

● **SANNOIS (95)**
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

● **MARSEILLE (13)**
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

**HEROUVILLE ST CLAIR (14)**
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

**TOULOUSE (31)**
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

**REIMS (51)**
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

●● **LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

**FLERS (59)**
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

**COMPIEGNE (60)**
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

**LYON (69)** NOUVEAU !
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tél : 04 72 409 405

● **LE MANS (72)**
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

● **ALBERTVILLE (73)**
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

**LE HAVRE (76)**
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

**AMIENS console (80)**
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

●● **AMIENS PC (80)**
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

**POITIERS (86)**
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

→ ouvert le dimanche ● jeux en reseau sur PC

RCS PARIS B 395 215 603 - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE -

# SCOREGAMES MULTIMEDIA

# NOUS RACHETONS "CASH" TOUS VOS JEUX VIDEO

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

## LES NOUVEAUTES DU MOIS (Prix Maximum)

### POKEMON JAUNE

229F

REFERENCE : 26657

### PERFECT DARK

399F

REFERENCE : 24869

### DEAD OR ALIVE 2

349F

REFERENCE : 26566

## LES OCCASIONS DU MOIS (Prix Maximum)

### RESIDENT EVIL 3

REFERENCE : 26118

249F

### FINAL FANTASY VIII

REFERENCE : 25366

199F

### SEGA RALLY 2

REFERENCE : 24651

99F

### F1 WGP 64

REFERENCE : 21097

79F

### V-RALLY

REFERENCE : 16941

69F

- Prix affichés valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement -

**VOUS POUVEZ EGALEMENT COMMANDER**
**- PAR TELEPHONE**
**01 46 735 720**
**- PAR MINITEL**
**36-15 SCOREGAMES** (2,21F/Mn)
**- PAR INTERNET**
**www.scoregames.com**

## VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal : ..... Téléphone : .....
Code Client : ..... E-Mail : .....

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

| Articles | Références | Prix |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock | | |
| | | |
| | | |
| Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F | | |
| Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 60F | | |
| Frais de port DOM-TOM/CEE (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F | | |
| Total à payer | | |

● Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

Mode de Règlement

- ❑ Je règle en espèces
- ❑ Je règle par chèque
- ❑ Je règle par mandat
- ❑ Je règle par Carte Bancaire n°:

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | | | | | | |

Expire le ...../.....
Signature :


-Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.-

# PLAYSTATION 2

## Dead or Alive 2

Les pin-up de Dead or Alive 2 sont des célébrités. Lei-Fang, Tina, Ayane, Kasumi et Helena remplissent déjà les fantasmes et les rêves de nombreux garçons. En effet, ce jeu de baston 3D à la maniabilité instinctive, s'amuse à titiller la libido de ces messieurs. La mise en scène des combats est assez recherchée, quand il s'agit de montrer ces demoiselles en action. Cette version Playstation 2 bénéficiera d'une réalisation de choc, avec des bonus par rapport à la borne d'arcade du même nom, tels des décors supplémentaires et des costumes inédits.

ACCLAIM

BASTON

NOVEMBRE

## Formula One 2000

La Formule 1 et la Playstation, c'était déjà une grande histoire d'amour... alors imaginez pour la Playstation 2 ! Un des tout premiers titres disponibles en Europe sera ce nouveau Formula One. La réalisation sera tournée vers le réalisme, imitant même les caméras de télévision lors des retransmissions de Grands Prix. On sait déjà que le son sera en "3D", afin de reproduire l'ambiance des vrais circuits.

SCEE

COURSE

OCTOBRE

## Ridge Racer V

Ridge Racer a accompagné la sortie de la Playstation, il en sera de même pour la Playstation 2. Namco sera une nouvelle fois en première ligne aux côtés de Sony. Vous conduisez toujours des bolides à la vitesse supersonique, mais la "mascotte" des épisodes précédents a cédé sa place à une autre pin-up. La mignonne Reiko qu'on a pu mater sous toutes les coutures dans R4 sera remplacée par la provocante Ai.

NAMCO

COURSE

OCTOBRE

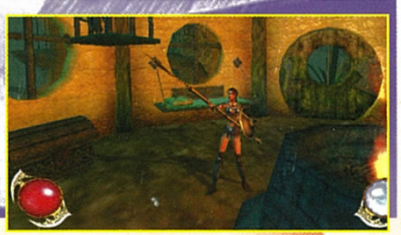
## Drakan

Adapté du titre PC du même nom, Drakan est un jeu d'aventure 3D, qui se déroule sur huit mondes gigantesques. Dans la peau de Rynn, une jolie chevalière à la taille de guêpe, vous serez aidée dans votre quête par un grand dragon du nom de Arokh. Drakan utilisera activement la fonction "emotional facial animation" montrée lors des démos qui ont précédé la sortie de la console.

SCEE

ACTION 3D

DÉCEMBRE



## Tekken Tag Tournament

Retrouvez dans Tekken Tag Tournament tous les personnages de la saga, du premier au dernier volet . Vous composez d'abord votre équipe de deux combattants, que vous pourrez intervertir à volonté durant les combats, pour qu'ils interviennent aux moments propices. Tekken Tag Tournament a déjà conquis les Japonais; les Français devraient succomber sans problème.

NAMCO

BASTON

OCTOBRE

## WipEout Fusion

WipEout sur PS2 risque bien de tout chambouler. On retrouvera la vitesse des précédents épisodes, la musique techno à fond et, nous l'espérons, l'adrénaline qui coule à flots. Les comportements des vaisseaux ont été affinés à l'extrême, et plusieurs circuits bénéficieront d'effets spéciaux inédits. Par exemple, une des routes sera carrément transparente, et une autre passera selon la dénivellation, au-dessus et au-dessous des nuages.

SCEE

COURSE

NOVEMBRE

CONSULTE LES NEWS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

# 08 926 88 926

(2,21 F/mn) (pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)

# LA PLUS GROSSE

61000 écrans minitel

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez sur votre Minitel

les nouveautés les anciens jeux

tout pour vous débloquer

3615 ASTU

3615 SOLU

CET ÉTÉ, GAGNEZ

une Playstation 2 européenne

un copieur CD autonome
2 platines, CDR + CDRW, vitesse 4x
(aucun branchement nécessaire, fonctionne seul)

NUDGE Interactive 2,21 F/mn

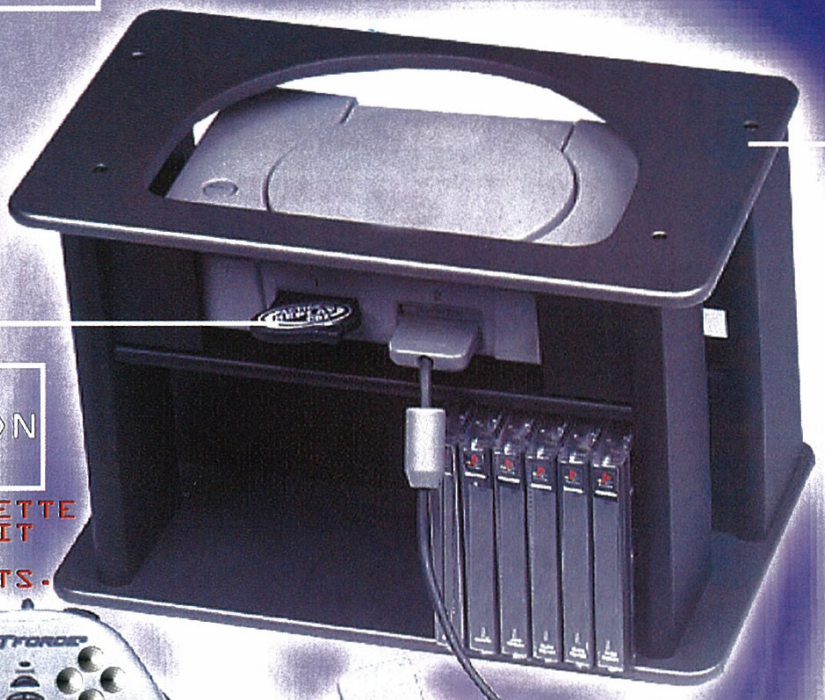
# Tout ce qu'il faut, là où il faut !!!

ACTION REPLAY CDX

-DES ARMES SECRETES, DES VIES INFINIES, DES NIVEAUX CACHES ! LA SOLUTION A TOUS VOS PROBLEMES !

MEUBLE DE RANGEMENT EN BOIS.

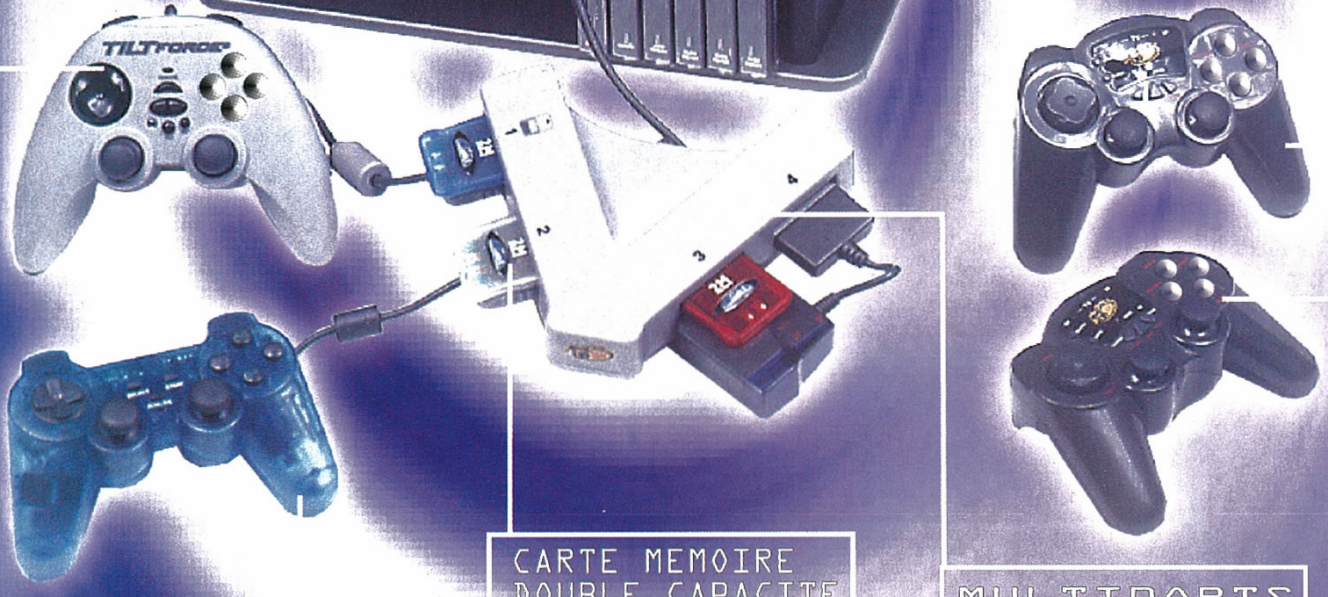
-POUR RANGER CONSOLE, JEUX ET ACCESSOIRES.



VIRTUAL SIMULATION PAD

-UNE MANETTE QUI REAGIT A VOS MOUVEMENTS.

MANETTE INFRA-ROUGE VIBRANTE




CARTE MEMOIRE DOUBLE CAPACITE 30 BLOCS

MULTIPORTS

-PERMET DE CONNECTER JUSQU'A 4 MANETTES.

MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE

BIGBEN INTERACTIVE C.R.T. 2 - 59818 LESQUIN CEDEX FAX: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

# JAPON


METAL GEAR SOLID 2 (PS2) 32
SEGA PRIVATE SHOW 36
NAMCO PRIVATE SHOW 38
LIBERO GRANDE 2 (PS) 40
DOGOU SENKI (DC) 42
RING AGE (DC) 43
DESPIRIA (DC) 44
KING OF FIGHTERS 2000 (ARC) 46
MAGIC THE GATHERING (DC) 49
KEYBOARDMANIA (PS2) 50
MECHSMITH (PS2) 51
ALIEN FRONT ONLINE (ARC) 52
COSMIC SQUASH (ARC) 54
METAL MAX (DC) 55
BATTLE GEAR 2 (ARC) 56
SLASH OUT (ARC) 58
GIANT GRAM 2000 (DC) 61
TOKYORAMA 62

Metal Gear Solid 2 se dévoile peu à peu au fil des mois. Foncez voir l'énorme preview consacrée à la prochaine bombe de Konami. Vous n'en reviendrez pas. Notre Kago est intarissable sur le sujet. Ensuite, pour se dépayser un peu, le Tokyorama nous montre quatre pubs japonaises, et bien sûr, elles sont débiles à souhait. D'autre part, le foot aussi est à l'honneur, avec Libero Grande 2. Et si on vous montre un footballeur en ouverture, c'est bien parce qu'on est champions d'Europe, du Monde et de tout l'Univers !

Gia

ÉDITEUR : KONAMI

JAPON : 2001

# Metal Gear Solid 2 "Sons of Liberty"



## TROP EXIGEANT ?

Hideo Kojima est un grand monsieur, de la trempe d'un Miyamoto dans son domaine. Il ne laisse aucun détail au hasard et exige le maximum de son équipe. La PS2 en main, il aurait découvert que la machine ne pouvait pas lui permettre d'aboutir au résultat espéré. Il aurait donc été obligé de revoir certains aspects du jeu pour qu'il puisse tourner sur la console de Sony. Une fois de plus, la faible mémoire vidéo en serait la cause.

**Après la présentation d'une simple vidéo lors du dernier E3, Metal Gear Solid 2 est devenu le titre le plus attendu de la PS2. Il deviendra certainement l'un de ces jeux qui poussent à acheter une console les yeux fermés. Même si sa commercialisation n'est prévue que pour le courant 2001, une bonne partie est déjà jouable.**

Hideo Kojima a effectué un travail de fond, peut-être même supérieur à celui du premier volet, pour préparer ce deuxième épisode. Accompagné de son équipe, il est allé aux Etats-Unis pour assister à des manœuvres de l'armée américaine, avec avions, chars et bateaux, bref la totale. Mieux, il est même parti à New York pour observer in situ une unité anti-terroriste.

### John qui ?

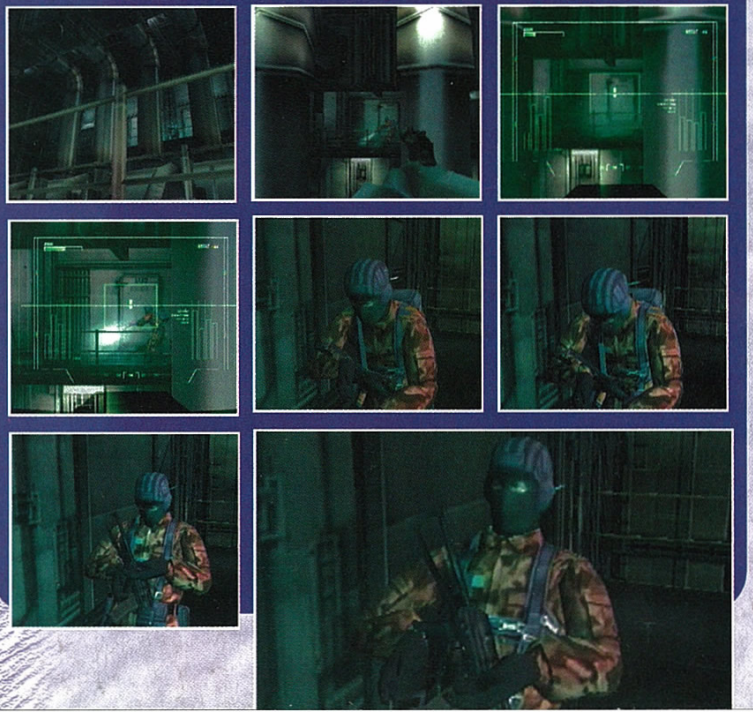
Si la PS2 permet de créer un environnement réaliste, il faut tout de même un contenu à la hauteur. Fondamentalement, cette suite reste, comme son prédécesseur, une partie de cache-cache avec l'ennemi. Les graphismes ont bénéficié d'une sacrée mise à jour grâce aux capacités énormes de la console en la matière. On trouve aussi de multiples effets spéciaux, comme des flous ou des ondes de chaleur. On a même droit à un passage à la "Matrix", quand Snake évite de justesse une balle de revolver, dans un ralenti superbe. En fendant l'air, la balle provoque un sillage d'ondes et de vibrations. Toujours au rayon cinéma, on trouve des fusillades de folie inspirées des films de John Woo. Une de ces scènes oppose Solid Snake à une femme. Ils ne sont séparés que de quelques mètres, mais les chargeurs se vident à toute vitesse. Les autres séquences sont tout aussi stressantes.

### Lumière !

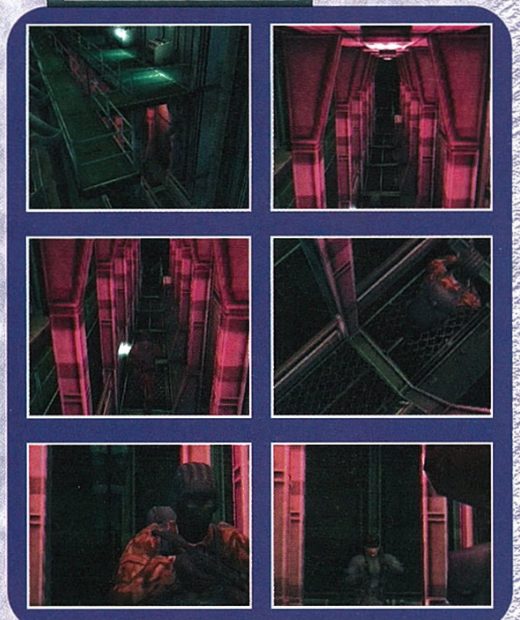
La lumière occupe une place plus importante, cette fois-ci. Elle devient même essentielle pour découvrir certains éléments clés. Un choix qui accentue le réalisme de l'ensemble.

## UN AIR DE GOLDENEYE...

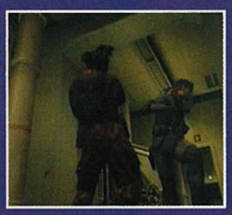
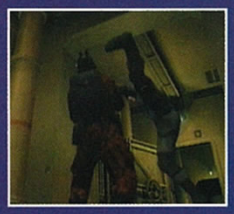
Jouer les snipers permet de sortir de certaines situations délicates avec brio. Ce qui évite surtout de se découvrir en restant bien dissimulé.



## DEVENEZ NINJA !



## ÇA VA BASTONNER !

Comme ce passage au cours duquel une bâche soulevée par le vent vient gêner la visibilité à un moment crucial. Les ombres sont aussi très importantes. En effet, quand Solid Snake se trouve en embuscade au détour d'un couloir, il n'a plus besoin de jeter un coup d'œil pour voir si l'ennemi est à portée. Il peut désormais observer l'ombre de son adversaire, laquelle s'allonge à mesure que ce dernier approche. Le bouton R1 permet de passer en vue subjective. Cette petite nouveauté apporte vraiment beaucoup, tout comme la visée laser parfois disponible.

### Travail impressionnant

L'équipe a effectué un travail impressionnant pour optimiser le suivi de l'action dans les niveaux. Pour ce faire, elle a tiré partie de l'expérience acquise avec le premier volet (notamment en gommant les erreurs constatées à l'époque), mais, surtout, le recours aux briques de Lego est devenu un outil vital. La plupart des lieux ont en effet été réalisés avec des Lego pour reproduire la structure des murs et étudier le meilleur angle de vue et les bévues possibles.

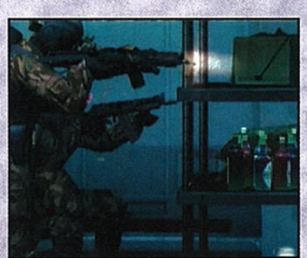
### Jouabilité renforcée

Quant à la jouabilité, elle en est sortie fortement renforcée. Par exemple, on si on est acculé sur une plate-forme avec un garde qui s'approche, on peut choisir de se suspendre à ladite plate-forme, et attendre que le garde s'éloigne avant de remonter. Outre cette version PS2, il est désormais officiel qu'une version PC est aussi en préparation. Mieux, les rumeurs se précisent à propos d'une version X-Box qui serait disponible le jour ou peu après la sortie de la console de Microsoft.

**Kagotani san**

*Pas très malin de se cacher derrière ces fioles...*

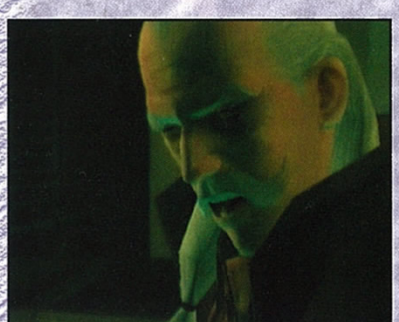
*Les commandes ne changent pas trop.*



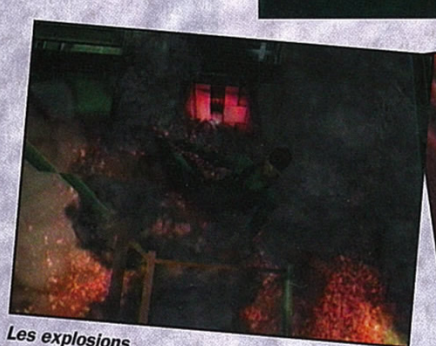
*Les animations sont très réalistes !*

*Tirez à bout portant en cassant tout !*

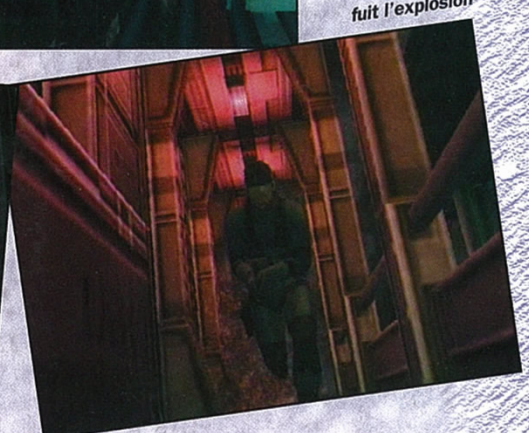
*Solid Snake fuit l'explosion*



*On pensait le grand frère mort, mais...*



*Les explosions sont de toute beauté !*



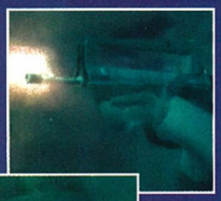
# Metal Gear Solid 2 "Sons of Liberty"

## À TOMBER PAR TERRE !

Ici, on découvre une des cinématiques de folie dont le jeu regorge. Attention ! tout est en 3D temps réel. Plus besoin d'images de synthèse !

## LE SOUCI DU DÉTAIL !

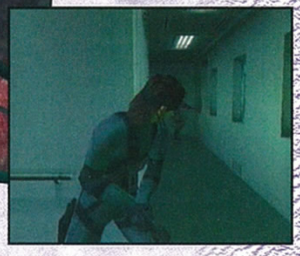
L'équipe de développement a étudié chaque arme dans ses moindres détails. Elle en possède des répliques en plastique à foison dans ses locaux. Le stage dans l'armée américaine et l'avis d'experts ont été précieux. Enfin, Kojima a poussé au maximum le visuel avec, par exemple, l'effet de la pluie sur les vêtements, une première et une sacrée claque !



## HOP ! HOP ! HOP !

On peut localiser l'ennemi grâce à son ombre. L'étrangler permet de ne pas faire trop de bruit. Mais n'oubliez pas d'éviter de laisser traîner les corps !

Solid Snake mettra le feu au navire !



C'est bon, l'ennemi est passé...


ne bloquez plus ! trichez !

LES PHRASES QUE L'ON DIT JUSTE AVANT DE MOURIR

" – un peu d'élan et hop je saute... " vlan
" — super, une trousse de soins. Ah, non, une grena... " boom
" – ah ah, il est beaucoup trop loin, il peut pas m'avoir! " oouch
" — allez, un p'tit looping, j'ai la place. " vautr
" — boaf fastoche ce niv... " vlan " — ouah un passage secret! " chbing
" — c'est quoi ce truc? Ah ok, un bonus, géni... " crac
" — même pas besoin de freiner dans ce virage. " vautr

NE MOUREZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

3615 ASTU
3615 SOLU

LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE D'ASTUCES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

NE MOUREZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

par téléphone
08 926 88 926
24h/24, composez le
08 926 88 926

PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUCES & SOLUCES QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

toutes les nouveautés en premier !

Nudge Interactive Tarifs 3615 & 08 92 : 2,23 F/mn

# Sega Private

**A l'occasion de son show du mois de juin, Sega présentait ses projets, dont quelques nouveautés intéressantes. Néanmoins, l'AM2 n'était toujours pas présente.**

L'équipe a une tonne de projets en cours et se réserve apparemment pour le Jamma Show. On sait aussi que les développements de Shenmue 2 (DC), de Ferrari 355 (DC) et de Ferrari 355 2 (arcade) accaparent principalement leur temps. A noter que le mois de juillet est le début de la mise en service du network en fibre optique permettant aux salles de communiquer entre elles à travers tout le Japon. L'année prochaine, les Dreamcast seront elles aussi connectées à ce réseau. Voici une revue des troupes présentes au Private Show, avec les rumeurs et les nouvelles pour chacune d'elles.

**Kagotani san**

## AMUSEMENT VISION (SOFT4)

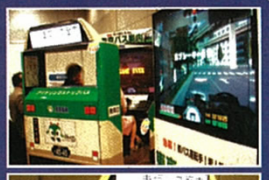
Slashout était présenté dans sa configuration network avec quatre bornes. Le jeu est vraiment hyper jouable (cf. p. 58) et rappelle beaucoup son grand frère, Spikeout. Amusement Vision est aussi en train de développer un shoot à la Space Harrier. Il devrait être présenté lors du prochain Jamma Show.

*A quand la version DC en network ?*

*Tout le monde s'arrache cet aquarium virtuel !*

## MECHATORO département technologique

Anciennement en charge des bornes au sein de Sega, cette section devient à son tour indépendante et se lance dans le développement de jeux. Après un premier titre du nom de 4x4 fort original mais difficile à jouer, ils reviennent avec deux jeux, dont un présenté lors du salon. A l'origine, Tokyo Bus Guide est un jeu Dreamcast développé par 45. Mechatoro a décidé de l'adapter en arcade. Il se pose en concurrent de Taito. Le jeu se présente comme une simulation de conducteur de bus dans Tokyo et tourne sur la même borne que 18 Wheeler. Malheureusement, le peu de remise à jour en fait un titre graphiquement un peu fade comparé au même 18 Wheeler. Le second titre en développement est un clone de Samba de Amigo.



*On recycle jeu et borne...*

## WOOHOO (SOFT1)

En plus d'un Party Game déjà présenté à de multiples reprises, on a eu droit à la suite de Giant Gram: Giant Gram 2000. Cette série constitue l'un des jeux de catch les plus appréciés au Japon. Malheureusement, les sportifs ont décidé de quitter la fédération pour en fonder une autre, ne supportant plus certaines pratiques malhonnêtes et peu recommandables. Du coup, la licence a-t-elle encore de la valeur pour Sega ? Réponse p. 61.

*Giant Gram 2000 rattrapé par l'actualité !*

## SEGA ROSSO (SOFT5)

•Cosmic Smash (p. 54) est une sorte de mélange habile entre le squash et le casse-briques. Graphiquement, il tire son inspiration de "Tron", un film bien connu des années 80. Il n'en est qu'au début de son développement et devrait connaître pas mal de changements au niveau graphique. A en croire Sega Rosso, il s'agissait simplement de tester la jouabilité du titre au cours de ce salon.

•Star Wars Racer Arcade a eu quelques problèmes au démarrage, handicapé par un gros bogue qui bloquait le jeu une fois sur mille. Tout est rentré dans l'ordre et le jeu est enfin disponible dans les salles. Ce titre devrait rencontrer un bon accueil aux USA, son marché de prédilection.

•Nascar est prévu pour début août, mais son introduction sur le marché semble actuellement ralentie par EA (qui possède la licence Nascar).

*Des commandes simples mais très design !*

*Cosmic Smash fait dans l'austère.*

# Show June



## HIT MAKER (SOFT3)

Aucun titre de cette équipe n'était présenté. Là aussi, on se réserve pour le grand show du Jamma. On sait néanmoins que trois jeux prometteurs sont déjà très avancés.

Le premier n'est autre que la suite de Top Skater. Il porte le nom de Air Trix et vise directement le marché américain.

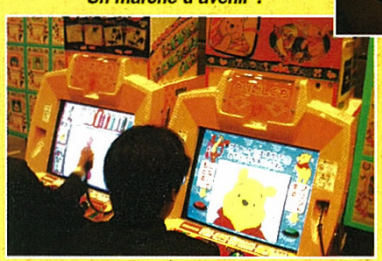
Le second, Confidential Mission, est une sorte de Time Crisis version James Bond. Les multiples effets spéciaux et les événements en font un jeu très dynamique.

Enfin, le dernier, Crakin' DJ est une sorte de Beatmania dans lequel le joueur sera le DJ.

*Un marché d'avenir ?*

*Appuyez comme un fou sur le bouton*

*Non, pas de version DC !*



*Disney et Sega pour les tout petits !*

*Hello Kitty, une licence en or au Japon !*

## SEGA, C'EST GOSSE

Sega est également en train de développer un nouveau marché, celui des enfants. Sa gamme "Crayon" se dote de nouvelles licences. Le principe reste toujours le même : on utilise un crayon optique pour s'adonner à des jeux basiques sur l'écran (coloriage, art graphique...). Du haut de la borne, une imprimante A4 couleurs vous donne l'occasion d'admirer le résultat de vos gribouillis. Sega propose désormais une version Hello Kitty, après celles basées sur les personnages de Disney. Un jeu de pompier était également présenté. L'enfant doit appuyer comme un forcené sur l'unique bouton de la borne pour éteindre les flammes à l'écran.Dans chaque cas, les bornes sont très petites et peuvent prendre place dans les moindres recoins des magasins, des rayons de jouets ou dans la chambre de Kael.

# Namco Private S

**Avec un résultat en baisse de 95%, Namco est dans le rouge et ne peut plus se permettre d'erreurs. L'édition 2000 de son show privé fut l'occasion d'exposer ses choix pour l'année prochaine dans le domaine de l'arcade.**

Tous les jeux présentés tournaient sur des cartes Playstation ou presque. Graphiquement, on a l'impression d'un bond de géant... en arrière. Pour Namco, l'avenir de l'arcade ne passe plus par une technologie poussée, mais par l'idée d'une plus grande simplicité. Un jeu comme Mr Driller est très basique, mais il a rencontré un large succès dans les salles, assurant des ventes de plus de 10 000 unités. Un sacré score!

### Mr Driller 2

On ne change pas un concept qui marche. Voici la suite de Mr Driller. Néanmoins, quelques nouveautés y ont été ajoutées. Par exemple, il sera possible de jouer à 2 en Versus. Un mode 2000 m fait son arrivée. Des options en cours de partie Versus permettent d'agir directement sur le camp adverse: renverser l'écran de jeu ou le faire tourner, etc. Mr Driller 2 tourne sur un System 10, une nouvelle carte encore moins puissante que le System 11 (équivalent d'une PS), mais bien moins cher à produire. Le développement de cette nouvelle carte est révélateur de l'intention de Namco de produire toute une ligne de titres très peu gourmands en puissance. Autre jeu à tourner sur une Playstation, une simulation de course de kart, Kart Duel. Là aussi le visuel est assez atroce, mais le jeu se concentre sur la jouabilité qui se trouve renforcée par la présence d'une borne intégrant un vrai kart. La version Deluxe est équipée d'un kart entièrement animé, et là, les sensations sont plutôt sympas. Enfin, un jeu de camion, Trucks, déjà sorti en salle, revient dans une version Deluxe avec un habitacle tout animé et un écran géant.

### Curiosités

Aux dires de Namco, World Kicks n'est pas un franc succès commercial, à cause du coût trop élevé de la borne. En conséquence, le titre se retrouve dans une borne standard. L'interface du ballon initialement située au pied de la

## KART DUEL

Une borne imposante pour un jeu... Playstation.

## WORLD KICKS

Finie la grosse borne pachydermique qui ne vend pas. Namco a compris le problème de son jeu et revient avec une version plus... standard. A noter donc l'interface ballon devenue un simple bouton, et également les slots pour carte-mémoire DC et PS. Ah! Une version PS?

## EN AVANT LA ZIQUE

Après le clone de Guitar Freaks, Namco cherche la bagarre avec le Keyboardmania de Konami...

borne originale, se trouve désormais à l'état d'un simple bouton. Au titre des curiosités, on note un clone du Keyboardmania de Konami (Namco s'est associé avec Yamaha pour l'occasion). On doit toujours reproduire les instructions affichées à l'écran. Le jeu apporte une aide en faisant s'allumer des petites lumières au-dessus des touches à appuyer. En fonction de son adresse et du respect de la mélodie (longueur des notes, etc.), le jeu attribue une notation. Un mode 2 joueurs est dispo. Mieux, un jeu de "médailles" (pièces) offre un remix sympa de Galaxian : Galaxian Fever. On introduit une médaille dans une fente (une sorte de canon), elle roule sur un plateau et vient frapper un écran où Galaxian est affiché. En contrôlant le canon horizontalement, on doit venir à bout des vagues d'ennemis successives.

### Arcade vs PS2

Cette édition 2000 a montré un Namco réaliste mais diminué. On peut mettre en avant le fait que le budget a été englouti par les développements de jeux PS2 forts onéreux. De plus, les ventes ne vont pas fort et le département arcade souffre. Ainsi, ce domaine n'est plus une priorité. On attend donc avec impatience les jeux PS2 arcade annoncés, et peut-être le fameux SoulCalibur 2 sur Naomi, pour retrouver un Namco plus en forme. Peut-être pour le Jamma Show 2000 ?

**Kagotani san**

**GALAXIAN FEVER**

Un remix très original et sympa de Galaxian. Le célèbre shoot devient "machine à sous". On insère la pièce (factice) dans le gun et on vise l'ennemi à abattre.

# Show 2000

*Namco a obtenu les licences SCEI.*

*Le System 10, tout un symbole.*

*Borne animée et écran wide, mais jeu identique.*

ÉDITEUR : NAMCO

JAPON : SEPTEMBRE

# Libero Grande 2

**Libero Grande était, à ses débuts, un jeu d'arcade converti par la suite sur Playstation. Le deuxième volet nous arrive, et pas sur PS2 comme on aurait pu le croire, mais bien sur PS, première du nom !**

Cette seconde édition ne révolutionne pas le concept qui faisait l'originalité de Libero Grande. On incarne toujours un seul joueur d'une équipe de foot, qui doit assumer son travail au cours des matchs. On a donc le choix entre diverses positions et plusieurs rôles, comme défenseur ou gardien de but, par exemple. Le jeu en équipe est donc fondamental pour remporter la victoire. Un jeu trop personnel sera, la plupart du temps, synonyme de défaite. Le reste de l'équipe agit en fonction de choix tactiques sélectionnés en début de match.

## On est les champions...

Libero Grande 2 est surtout axé sur l'équipe nationale japonaise et intègre les vrais noms et les véritables spécifications de chaque footballeur. Graphiquement, on peut tous les reconnaître. Néanmoins, Namco n'a pas oublié le reste du monde, et a intégré 32 équipes internationales. Les commandes ont été simplifiées pour ne pas rebuter le grand public. Les actions sont plus variées que dans le premier volet : passes et tirs longs, accélérations, coups de tête... Les graphismes et les animations, ont été améliorés grâce à une bonne maîtrise de la programmation de la machine et de la gestion de sa mémoire. Niveau son, on trouve un système de commentaires qui réagit en temps réel par rapport à l'action sur le terrain. Pour l'occasion, Namco a fait appel à deux célèbres commentateurs sportifs japonais. A l'heure actuelle, le jeu n'est achevé qu'à 50 %. Alors, pourquoi Namco a-t-il préféré la Playstation à la PS2 ? Il semble de plus en plus évident que la PS2 a du mal à démarrer en tant que console de jeu. Le fait que Namco (comme d'autres éditeurs) retourne à la vieille PS est un signe. Le business reste encore sur cette plate-forme.

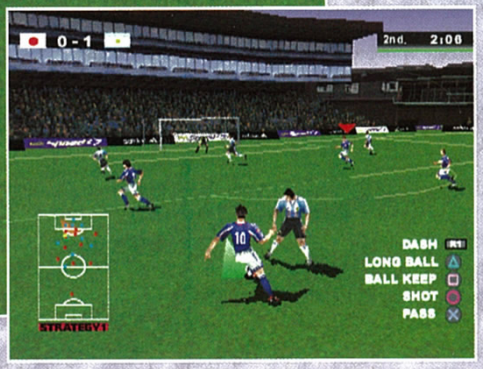
**Kagotani san**

*Japon 3-Brésil 2 ? Oui, c'est un jeu vidéo.*

*Un radar affiche les positions.*

*Notez les commandes à un bouton.*

*La stratégie choisie est affichée à gauche.*




*Le Japon a un entraîneur français ! Oui, Monsieur !*

*Le Japon apprend le foot aux Brésiliens… Pfff…*

*Gardien de but, un rôle difficile.*

*Le Japon a vaincu la France 2 à 1.*

*Les Replays sont de bonne qualité.*

## MISE EN ROUTE

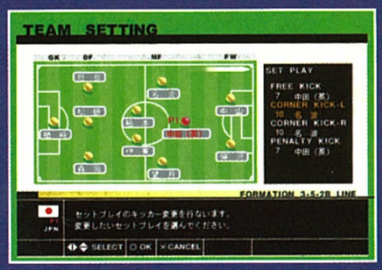
Libero Grande 2 permet de devenir entraîneur l'espace de quelques minutes durant la phase de préparation de l'équipe avant un match.

*On sélectionne son pays.*

*On sélectionne l'adversaire.*

*On choisit son joueur.*

*On compose son équipe.*




*On détermine qui tire quoi (pénalty, coup franc, corner, etc.)*

*On fixe la formation, et hop, on peut enfin jouer !*

ÉDITEUR: VIS

JAPON: AOÛT

# Dogou Senki

**Après Sorcerian, VIS nous livre un second titre, toujours sur Dreamcast, Dogou Senki. Ce jeu de stratégie se présente sous forme de niveaux divisés en hexagones avec des unités à déplacer. Le but consiste à mettre au point la stratégie à même de venir à bout des forces ennemies.**

Dogou Senki compte plus de cent cinquante cartes, plutôt vastes et divisées en deux groupes. Le premier se présente comme des champs de bataille, et compte près d'une cinquantaine de cartes. Les cent restantes contiennent une bonne dose de reliefs et apparaissent dans le mode Scénario.

Le monde de Dogou Senki se situe sur un continent appelé "la Muu" et repose sur six forces élémentaires: vent, eau, feu, lumière, ténèbres et terre. Le niveau où se déroule la bataille se décompose en hexagones; chacun possède une orientation élémentaire. Il faudra bien gérer ses troupes, car elles ont chacune leur propre nature élémentaire. La nature de l'hexagone et celle de la troupe placée dessus peuvent entrer en conflit. On peut aussi agir sur l'environnement pour en tirer partie. Par exemple, si on possède une unité basée sur le feu et qu'on déclenche un incendie dans la forêt avoisinante, on augmente son efficacité.

Les combats peuvent aussi déclencher de véritables catastrophes naturelles ou bien changer les conditions climatiques: tremblement de terre, brouillard, typhon, pluie de météorites... Ces événements sont déclenchés par le programme, en fonction des actions menées sur le champ de bataille, et peuvent parfois renverser la situation.

On note deux modes de jeu. Le Scénario se déroule en solo avec une forte dose RPG. On se déplace tout d'abord sur une carte du monde de Dogou Senki, puis au fil des événements ou des choix du joueur, les batailles ou les phases de quête se succèdent. Une seule défaite, et c'est l'impitoyable Game Over. Le second mode, 2P VS, oppose deux joueurs. Cela dit, on ne sait toujours pas si le jeu inclura une quelconque compatibilité avec le modem de la Dreamcast pour des parties en ligne ou des téléchargements de données.

**Kagotani san**

*Le climat change en temps réel.*

*On peut contrôler toute une formation.*

*Notez les icônes élémentaires rondes à gauche.*

*Voici une magie qui touche toute une zone.*

*Le relief joue un rôle dans les combats.*

# Ring Age

*La magie se lance via des cartes.*

**Ring Age est défini par ses créateurs comme un "jeu de collection en réseau". En effet, le but n'est autre que de partir à la recherche d'objets cachés.**

On distingue deux modes différents. Le premier se déroule en solo. Il s'apparente à un RPG-action. On visite des villes dans lesquelles on rencontre une multitude de personnages. Ces derniers vont confier au héros des missions (comme éliminer un monstre précis) qu'il faudra bien sûr remplir. A mesure que grandit la renommée de notre aventurier, les gens viendront plus nombreux lui proposer du travail. Le second est le jeu en réseau qui permettra à 4 joueurs de s'affronter. Dans ce cas, l'action primera sur le RPG. En début de partie, on choisit son personnage parmi huit. Suivant son sexe et sa profession, ses caractéristiques changent, ce qui aura une incidence sur ses pouvoirs et son niveau.

## Le pour et le contre

La découverte des objets permettra d'augmenter le niveau des attaques, des défenses, de la vie et de la vitesse d'action. Certains items peuvent améliorer les capacités précises d'un perso mais, en même temps, en baisser d'autres. Il faudra donc attentivement juger le pour et le contre. Le personnage transportera autant d'items qu'on le désire, mais il ne pourra en être équipé que de dix. Selon leur poids, sa vitesse d'action diminuera plus ou moins.

En mode Réseau, on sélectionne l'un des niveaux. Ces derniers sont nombreux, entièrement en 3D et classés par ordre de difficulté. Suivant le niveau choisi, on trouvera des items plus ou moins intéressants. Plus un niveau est difficile, et plus les monstres sont agressifs. Les combats se déclenchent lorsqu'un monstre entre en contact avec le héros. On se bat à l'aide de cartes magiques trouvées au fil de son exploration. Le temps étant compté, il faut éviter les combats pour se concentrer sur la recherche d'items. En effet, le vainqueur est celui qui en possédera le plus au bout du temps imparti. Et pour corser le tout, on peut même poser des pièges.

**Kagotani san**

*On retrouve les lieux propres aux RPG. Ici, le bar.*

*Le design fait très japanimé.*

*Ne perdez pas votre temps en bataille !*

*L'ennemi est doté de pouvoirs magiques !*

*On choisit son perso en début de partie.*

ÉDITEUR : ATLUS

JAPON : 2000

# Despiria

**Après Maken X et son monde tourmenté, Atlus nous en propose un autre mais dans un registre différent. Fini l'ambiance Quake, on fait cette fois dans l'aventure.**

Nous sommes en 2070, au lendemain de la Troisième Guerre mondiale. Le conflit n'a laissé que le tiers de l'humanité en vie. La mise au point d'une arme ultime s'attaquant à l'ADN humain a fait d'atroces ravages. Les survivants se regroupent pour former un îlot d'humanité appelé "Commune". A cause d'un ADN altéré, 90 % des nouveau-nés meurent. On pense alors la situation perdue, quand une organisation, "l'Eglise", met au point un médicament miracle appelé RX qui sauve l'homme d'une extermination certaine.

## Arua ? Aria ? Areuh ?

Le personnage principal est une jeune femme nommée Arua. Son but est de découvrir la vérité ultime. Pour cela, elle doit impérativement rencontrer une multitude de personnes. Tout le jeu repose sur le mental. Il n'est pas question d'armes, mais de "Mind", une représentation physique des pensées. Dans le jeu, ça ressemble plutôt à de gros insectes et il en existe de plusieurs formes. En les utilisant, Arua peut sonder les esprits de ou accomplir des attaques psychiques. Dans le premier cas, on voit des pensées surgir de manière confuse à l'écran. Alors que dans la phase de "combat" (les attaques psychiques), on peut provoquer d'importants dommages chez l'ennemi. Mais pour ce faire, une bonne gestion de son Mind est requise.

## Master Mind

Au fil des victoires, on acquiert de nouvelles capacités pour son Mind. En pratique, cela consiste à récupérer des pensées que l'on stocke dans une fiole. Il existe plusieurs moyens de personnaliser son Mind. Par ailleurs, un tas de drogues – souvent mises au point par l'Eglise –, renforcent les propriétés du Mind (les injections se font dans la nuque. Beurk !). Ensuite, on peut trouver de nouveaux insectes (ou petites bestioles, comme vous voulez). A l'aide d'un ustensile étrange, on peut les injecter par le nez pour accomplir des Level Up à son Mind (NDLR : si vous arrivez à suivre, chapeau !). Le Brain Flusher est un endroit qui s'apparente à une clinique où il est possible de pratiquer ces fameux Level Up. Mais on peut aussi y pratiquer des opérations, comme ajouter ou retrancher à son Mind des capacités acquises lors des combats

## Parler toute seule

Arua devra donc converser avec une foule de personnages, mais il y a un nombre important de passages où l'héroïne se parlera à elle-même. Suivant le cas, l'affichage du texte change. Pendant les dialogues, il s'affiche horizontalement et quand elle songe, verticalement. Les textes étant, dans ce titre, particulièrement importants, Atlus ne pense pas qu'une adaptation destinée à l'exportation soit viable. Aussi, il y a de fortes chances pour que ce jeu ne sorte qu'au Japon.

**Kagotani san**

*Les lieux sont en 2D ou en films précalculés.*

*Un bel exemple de Mind.*

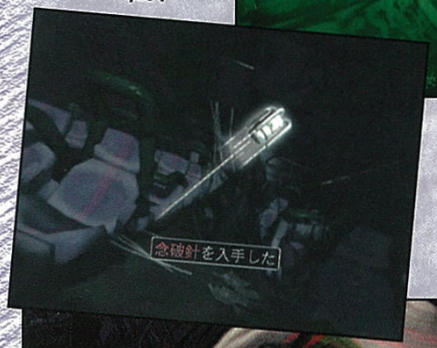
*Vous devrez vous mettre ça dans le nez !*

*On fait parler les gens pour découvrir leur secret.*

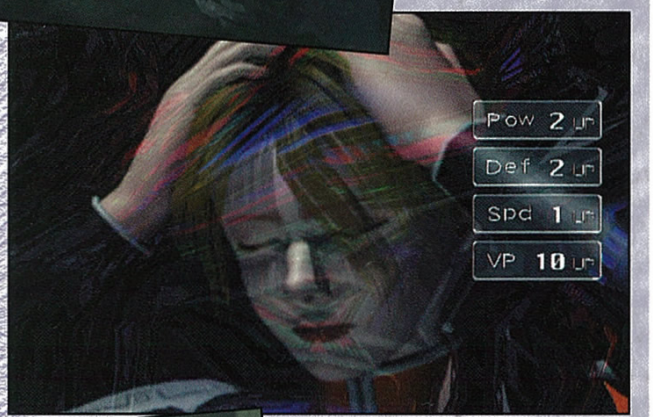
*Une phase de combat classique dans ce titre.*

*Les mots surgissent à mesure qu'on sonde un perso.*

*Une petite injection dans la nuque ?*




*Les caractéristiques de votre perso augmentent !*



*On a droit à une foule de films.*

*Une clé parfumée au sirop de fraise.*


* 2,23 F la mn

3615 Consol Plus

Ne cherchez plus, la bonne combinaison, c'est : 3615 Consolplus

Ce service est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

Nous rachetons les jeux cash Paiement sous 48 H (à compter de la date de réception)

Revendeurs, Contactez-Nous !

Frais de port gratuit*

* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix ! Pour plus d'info consultez-nous !

## DREAMCAST

### JEUX EUROPÉENS

*LES NEWS*

| | |
|---|---|
| VIRTUA TENNIS | 379 F |
| MS RACER | 379 F |
| HIDDEN & DANGEROUS | 379 F |
| RAINBOW SIX | 379 F |
| TIME STALKERS | 379 F |
| GTA 2 | 379 F |
| DEAD OR ALIVE 2 | 379 F |
| MARVEL VS CAPCOM 2 | 379 F |
| STAR WARS RACER | 379 F |
| DEEP FIGHTERS | 379 F |

## NINTENDO 64

### JEUX EUROPÉENS

*LES NEWS*

| | |
|---|---|
| TONY HAWKS | 399 F |
| ROAD RASH | 399 F |
| WRESTLEMANIA 2000 | 399 F |
| NBA IN THE ZONE 2000 | 399 F |
| NUCLEAR STRIKE | 399 F |
| PERFECT DARK | 399 F |
| GAUNTLET | 399 F |
| TAZ EXPRESS | 399 F |
| RIDGE RACER 64 | 399 F |
| DESTRUCTION DERBY 64 | 399 F |
| RESIDENT EVIL 2 | 429 F |
| TRACK AND FIELD | 429 F |
| POCKEMON STADIUM | TEL |

## PLAYSTATION

*LES NEWS*

| | |
|---|---|
| COLIN MAC RAE 2 | 299 F |
| VAGRANT STORY | 299 F |
| SILENT BOMBER | 299 F |
| STAR IXIOM | 299 F |
| GALERIANS | 299 F |
| ARMORINE | 299 F |
| MIKE TYSON'S BOXING | 299 F |
| DE SANG FROID | 329 F |
| RAYMAN 2 | 329 F |
| SUIKODEN 2 | 329 F |
| POOL ACADEMY | 349 F |
| RUGBY 2000 | 349 F |
| CRISIS BEAT | TEL |
| STREET FIGHTER EX 2 | TEL |
| RONALDO V FOOTBALL | TEL |
| VALKYRIE PROFILE | TEL |
| TERRACON | TEL |
| NIGHTMARE CREATURES 2 | TEL |

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

| TITRES | PRIX | CONSOLES | PRIX |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 08 / 2000

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

SNK

JAPON : DISPO

On se bat vraiment partout !

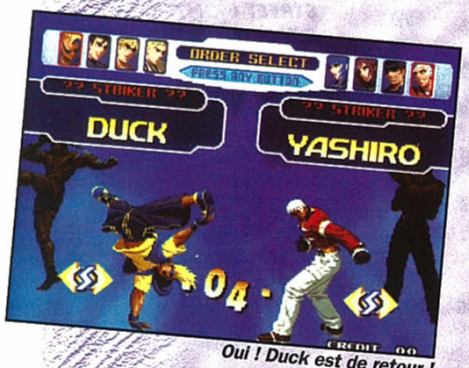
La 2D Neo Geo va-t-elle disparaître ?

**Chaque année voit une nouvelle cuvée de King of Fighters débouler en arcade, puis sur console. Mais cette fois, l'édition 2000 revêt une signification bien différente des précédentes. Séquence amertume...**

La Neo Geo est, avec la Game Boy, l'un des standards les plus anciens du marché. Toutes deux fêtent leur entrée dans le XXI[e] siècle avec plus de 10 années de bons et loyaux services. La Neo Geo et sa sœur jumelle MVS en arcade, bien qu'appartenant à la génération 16 bits, ont poussé la 2D vers des limites insoupçonnées et insurpassées. Mais à l'heure où Nintendo n'arrête pas d'établir des records de ventes, il faut bien avouer que SNK n'est plus au top de sa forme. Avec les retraits récents des marchés américain et européen, on pouvait craindre le pire pour l'avenir de SNK, malgré son rachat par un géant du pachinko nippon, Aruze... Eh bien, l'an 2000 sera apparemment le terme de l'aventure SNK en tant que développeur et éditeur de jeux vidéo. La firme devrait être à présent productrice de pachinko... Adieu la Neo Geo et la Neo Geo Pocket Color ! L'éditeur devrait donc tirer sa révérence avec ce King of Fighters 2000...



# King of Fighters



Oui ! Duck est de retour !

## 1999 bis

KoF 2000 regroupe 34 persos répartis sur les 8 équipes que compte le jeu, ainsi qu'un duo. On trouve des têtes connues, venues de KoF 99, et d'autres originales. Cette édition Millennium reste fidèle à la prédédente et conserve presque en l'état le concept du Striker.

Deux équipes de 4 combattants s'affrontent pour déterminer la plus forte. Le quatrième perso de chaque équipe est nommé Striker. Il intervient à la demande de ses coéquipiers pour les sortir de situations désespérées, ou pour profiter d'une opportunité de victoire. SNK a apporté pas mal d'évolutions à ce système.

## Active Striker

L'éditeur introduit l'Active Striker System (ASS). On peut faire appel au Striker d'une manière bien plus dynamique. Par exemple, quand on est en plein saut, pendant une attaque ou juste avant de tomber à terre. Mieux, les techniques d'attaque ou de défense en groupe sont possibles. Le Striker est déterminé lors de la sélection du quatrième perso, tout au début de la partie. Il peut être un des persos de base, ou carrément un de ceux qu'on appelle les Another Striker. Ces derniers sont des persos supplémentaires (en plus des 34 de base), tout spécialement voués à cette tâche. Ils viennent de la série KoF, du monde SNK en général, ou encore sont totalement inédits. L'option Striker est limitée en nombre. En fait, en début de jeu, on dispose de trois options Striker (affichées en bas de l'écran), avec un maximum de cinq. Quand on appelle le Striker, il consomme une option. Chaque nouveau round permet de gagner l'équivalent d'une option.

## Coup par coup

Côté coups, on retrouve toutes les techniques, ou presque, de la série : Counter (boutons ABC), Armor (boutons BCD), etc. La parade a été revue pour devenir une sorte de panique à bord. La jauge de puissance (ou Power Gauge) possède toujours 3 niveaux. Le joueur devra les gérer pour réaliser ses coups spéciaux. Suivant le cas, un ou plusieurs niveaux de cette jauge

On peut se retrouver à 4 à l'écran !

Un nouveau record de capacité pour la cartouche KoF 2000 ?

Le quatrième combattant sera le Striker.

seront utilisés. Les attaques spéciales (les Guard Cancel défensifs ou offensifs) demandent un niveau. Les MAX Special Attack, Counter ou Armor en demandent carrément 3! On trouve aussi d'autres techniques qui se basent sur l'emploi de la Power Gauge. Ainsi, narguer son adversaire peut faire gagner une option Striker mais requiert un niveau. Enfin, alors que la jauge se remettait à zéro pour chaque perso, elle conservera désormais son niveau d'un perso à l'autre. On pourrait parler encore longtemps de toutes les évolutions et améliorations apportées par SNK à cette nouvelle mouture, mais on ne peut s'empêcher d'éprouver une certaine amertume devant

# 2000

la fin de l'aventure qui s'annonce. Un grand (le plus grand), de la baston arcade va donc faire ses adieux. On espère que tout ne sera pas perdu et que les équipes qui ont fui la compagnie pour former une autre structure pourront reprendre le flambeau et continuer l'aventure sous un autre nom. Snif!...

**Kagotani san**

## SORTEZ LES MOUCHOIRS

SNK arrête officiellement le jeu vidéo pour devenir un fabricant de pachinko. La Neo Geo Pocket Color est morte (avis aux collectionneurs). Le dernier titre à sortir des usines SNK sera donc KoF 2000 (là aussi, avis aux collectionneurs!). Les équipes ont déjà quitté SNK. Elles étaient au nombre de trois. La première, R&D 1, était celle qui était en charge de King of Fighters, Art of Fighting et Fatal Fury (entre autres). Elle a fondé sa propre société, Sokiac, au nord d'Osaka. La seconde équipe, R&D 2, regroupait les anciens d'IREM, qui ont développé principalement la série des Metal Slug. Elle a rejoint en grande partie Sokiac, mais certains membres sont encore chez SNK. La dernière, R&D 3, s'occupait de Samurai Spirits, puis récemment de Cool Cool Toons (va-t-il sortir vraiment?). Une bataille ardue est donc en cours pour racheter les droits de propriété des jeux SNK. On sait que Capcom, ainsi que Sokiac, justement, font partie des principaux prétendants. Sokiac est financé par plusieurs éditeurs dont Capcom (ça sent l'entente...). Bref, une fin bien triste en vérité pour le roi de la baston 2D et la Rolls des consoles...

*KoF 2000, la fin de la saga SNK ?*

*Admirez l'effet de négatif !*

*Maxima produit son Counter Mode !*

*La Neo Geo était la dernière 16 bits du marché !*

*34 persos, ça fait un sacré plateau !*

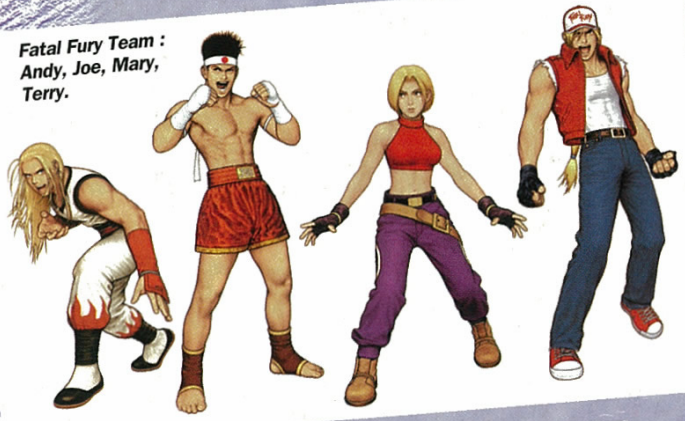
*On a toujours droit à une introduction composée d'animations et de plans 2D.*

# King of Fighters 2000

Psycho Team : Chin, Kensu, Athena, Pao.

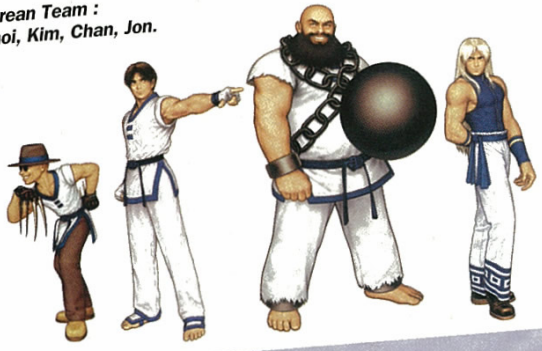
Heros Team : Vanessa, K', Ramon, Maxima.

Fatal Fury Team : Andy, Joe, Mary, Terry.



Ikari Team : Clark, Whipe, Leona, Ralph.

Korean Team : Choi, Kim, Chan, Jon.

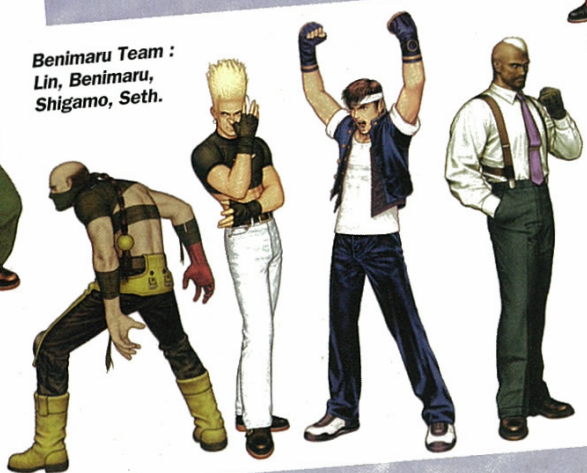


Girls Team : Yuki, Hinako, Kasumi, Mai.

Art of Fighting Team : Robert, Takuma, Ryo, King.

Duo : Kyo et Iori.

Benimaru Team : Lin, Benimaru, Shigamo, Seth.



WIZARDS OF THE COAST and Magic: The Gathering are the trademarks of Wizards of the Coast, Inc. All trademarks, including character names and their distinctive likenesses, the mana and tap symbols (oW oB oR oG ocT), and the pentagon of colors, are property of Wizards of the Coast, Inc. © 1993-2000 Wizards.

*Magic the Gathering est un pionnier en la matière.*

**Magic the Gathering est un véritable phénomène, très certainement à l'origine de la folie "Trading Card" actuelle (jeux de cartes Magic). Le mouvement s'est vite traduit par une ribambelle de jeux vidéo basés sur le concept. Les plus forts à ce jeu furent très certainement Nintendo et Konami, le tout sur Gameboy et souvent via le câble link.**

Sega a bien compris l'importance des jeux de cartes à collectionner et se lance à son tour dans l'aventure. Pour l'occasion, le Japonais rafle carrément la licence de Magic the Gathering, qui réunit des adeptes à travers le monde entier, dont le Japon (100 000 joueurs assidus). Mais la manœuvre vise en priorité le marché américain où Sega se porte plutôt bien.

### Nouvelle Dreamcast

Sur Dreamcast, on a droit à de nouveaux personnages. L'illustrateur attitré du jeu de cartes a été mis à contribution pour les adapter en jeu vidéo et superviser le passage du tout à la 3D. Le mode Solo offre un scénario original, respectant fidèlement l'esprit et les règles du monde de Magic the Gathering. Si Sega peut d'ores et déjà compter sur les 100 000 fans du jeu de cartes, il espère aussi attirer un nouveau public autour de son jeu vidéo. Aussi, un mode d'apprentissage des règles et des techniques de base sera intégré. Les diverses interfaces de l'adaptation sur Dreamcast sont conçues pour être accessibles aux plus novices. On devrait avoir droit à des animations 3D lors des combats ou des phases de scénario. Quant aux graphismes, ils sont plus que prometteurs. Dreamcast oblige, le modem sera mis à contribution. Du coup, un certain nombre de joueurs (encore indéfini) pourra prendre part à une même partie. Un aspect qui colle parfaitement à l'esprit du jeu de cartes. Bien entendu, le jeu sera compatible avec le clavier. Enfin, Sega promet une intelligence artificielle plutôt coriace (bien sûr, dans le cadre du mode Solo).

**Kagotani san**

# Magic the Gathering

*Ce dragon est vraiment magnifique !*

*Le jeu sortira en septembre aux Etats-Unis.*

*Les cinématiques sont plutôt réussies.*

*Tout le jeu se déroule avec des cartes et des icônes.*

*Sega joue à fond la carte Internet.*

ÉDITEUR : KONAMI

JAPON : 2000

# Keyboardmania

**Konami est le roi des jeux de musique et prétend bien le rester. Sur Playstation 2, ça vire carrément à la guerre totale avec Jaleco qui se pose en challenger principal.**

Jaleco, de plus en plus oppressant, vient de sortir un second titre musical sur PS2. Pour le contrer, Konami vient d'annoncer Keyboardmania, un jeu qui, comme son nom l'indique, utilise un clavier de piano.

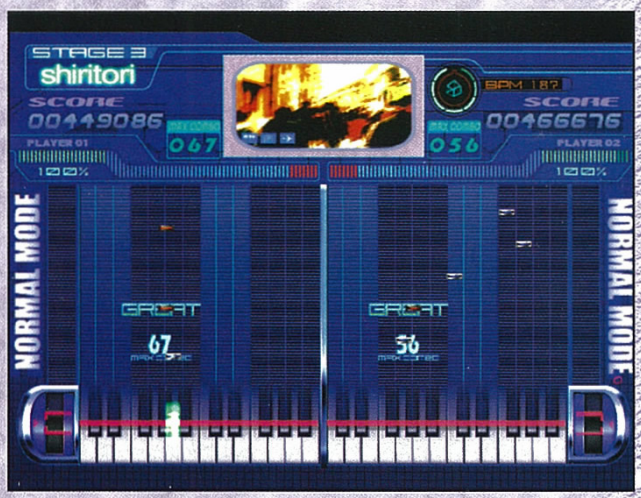
## Accessoires

Comme à chaque fois, l'éditeur nous vient avec une nouvelle extension qui a pour but de reproduire à 100 % les sensations de l'arcade. Cette nouvelle petite merveille se présente donc sous la forme d'un clavier, dans le plus pur style Bontempi, et se connecte via le port USB (une version PC en vue ?). On y trouve aussi une sorte de molette sur le côté pour produire des effets en relation avec le jeu. Le problème avec ce genre de titre, c'est que le plaisir de l'arcade sur console est toujours synonyme d'addition salée ; et il faut bien reconnaître que ces extensions ne sont pas données ! De plus, on ne peut les utiliser que dans des jeux particuliers, ceux qui s'avèrent compatibles, évidemment.

## Grands doigts exigés

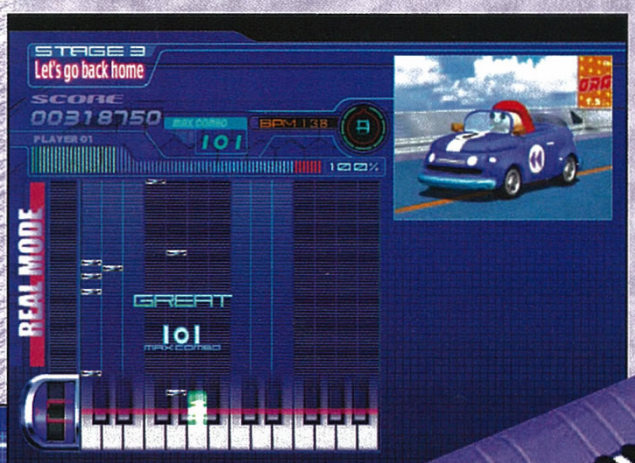
Dans cette conversion, on découvre trois nouveaux morceaux. L'écran de jeu a été adapté à celui de la télévision, en délaissant le format vertical pour l'horizontal. Le reste est totalement identique à l'arcade. Il existe fort heureusement un mode Training pour se familiariser avec le clavier car, à la différence des volets précédents (Beatmania, Guitar Freaks, etc.), cette fois, il faudra du doigté ! A quand Chopin vs Parodius ?

**Kagotani san**




*L'écran horizontal permet d'inclure les deux joueurs.*






*Le concept n'a pas bougé depuis Beatmania.*

*Le mode Training*

## ARCADE VS CONSOLE

*Comparée à l'arcade (en haut), la version PS2 propose une meilleure visibilité.*

ÉDITEUR: IDEA FACT.

JAPON: 2000

# Mechsmith

**Après Sky Surfer, Idea Factory y va de son deuxième titre. Un troisième jeu serait également en préparation et il s'agirait d'un RPG.**

Mechsmith est une de ces simulations de robots que les Nippons affectionnent tout particulièrement. Ce titre se présente sous la forme d'un jeu de simulation/action. En gros, on devra gérer des troupes sur des cartes et assister à des combats sous forme de phases d'action.

## Construire son robot

Au stade actuel de son développement, le point fort de Mechsmith tiendrait dans un système autorisant un haut niveau de personnalisation de ses machines de combat. On pourra donc construire son robot de toutes pièces et l'améliorer au fil du scénario. On trouvera des éléments détachés et on pourra, si besoin est, en acheter. Mieux, on pourra les concevoir soi-même grâce à une interface particulière où l'on définira les caractéristiques générales de la pièce à produire. Le jeu s'occupera alors de déterminer les spécifications et l'apparence de la chose.

## Tester votre œuvre

Pour tester les capacités de votre robot, vous pourrez l'entraîner afin de voir les améliorations à apporter quant à ses performances. Lors des affrontements, le joueur pourra donner des ordres basiques à sa machine : esquive, attaque, garde, déplacement... Le tout se déroulant dans un espace entièrement en 3D.

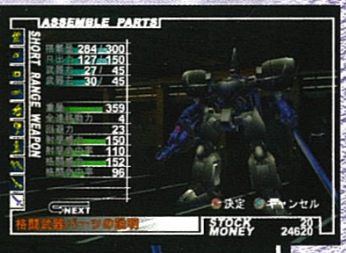
**Kagotani san**

*Voici le centre de conception des pièces détachées.*

*Le design général est très "animé".*

*Cette bataille est remportée haut la main.*

*Aah, le plat pays...*




*On peut entièrement personnaliser sa machine.*

*Le robot évite le missile.*

*La préparation tactique se fait en 3D.*

ÉDITEUR : SEGA

JAPON : ÉTÉ

# Alien Front

*Une carte 3D vous renseigne sur les environs.*

*Des fantassins vous suivent, bien à l'abri derrière le tank.*

*Vous activez votre arme secondaire.*

*L'explosion libère une option de vie.*

*Chaque destruction vous fait gagner du temps.*

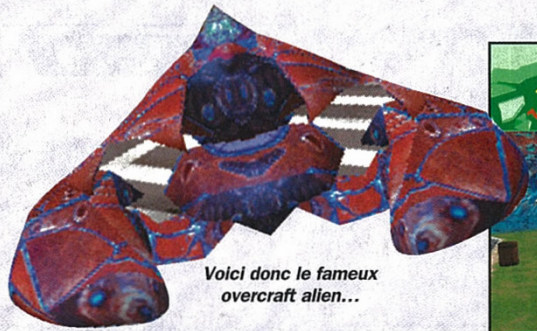
**Soft1 (ou Woohoo) travaille sur le jeu en réseau et a dévoilé ses projets lors du dernier E3. Alien Front Online est une sorte de guerre des Mondes ou "Independence Day" à la sauce Tokyo Wars (Namco ; arcade). C'est-à-dire que deux camps s'affrontent pour abattre, dans un temps limité, le maximum d'adversaires. Intellectuel !**

Lorsqu'on meurt, on réapparaît au point de départ du niveau et ce jusqu'au terme du temps imparti. On peut regagner du temps en détruisant ennemis et structures. Le scénario est une fois de plus des plus primaires : des aliens baveux attaquent la Terre et il faut la défendre sachant que votre armement est légèrement devancé par la technologie alien.

Le joueur a le choix entre incarner les humains ou les aliens. Dans le premier cas, on se bat avec des tanks (M1 Abrahams) et dans l'autre, on pilote des walkers. Suivant le camp choisi, la jouabilité change de manière sensible du fait des modes de déplacement et de l'armement embarqué. En plus d'une arme principale, on dispose d'un arsenal secondaire. Ce dernier s'obtient en ramassant des options sur le terrain, en détruisant des ennemis ou des éléments du décor.

## Détramage total !

On peut absolument tout détruire dans les niveaux. Par moments, cela permet de découvrir des passages secrets ou des bonus. Chez les humains, le tank est armé d'un canon puissant. Hélas ! la lenteur du char d'assaut le handicape face à la mobilité de l'ennemi. Pour pallier ce problème, on dispose d'un lance-grenades et de missiles à tête chercheuse en options. Le missile est l'une des armes préférées des humains, mais il n'est disponible qu'en quantité limitée (par groupe de deux ou quatre, suivant l'option recueillie). Côté alien, on n'est pas démuni, loin de là. En plus du laser (arme principale), on peut se doter de Gravity Ball et de Hover Missile. Le premier est un puissant champ gravitationnel qui soulève un tank dans les airs avant de le projeter violemment au sol. Autant dire que les dégâts sont à chaque fois sévères. Le second est un missile à tête chercheuse, similaire à celui des humains, mais qui est tiré de derrière ! De plus, les



*Voici donc le fameux overcraft alien...*

*Vous collectez une option missile.*

*Aux commandes de l'overcraft alien.*

*Une version DC est déjà très avancée.*

walkers ont l'avantage de la taille. En effet, ils surplombent le champ de bataille et possèdent du coup une bien meilleure appréciation de la situation. Ils peuvent ainsi mieux cibler leur ennemi en combat rapproché. Pour couronner le tout, la cadence de feu du laser est supérieure à celle du canon des chars d'assaut.

### Les pieds et les mains

Les commandes sont d'une grande simplicité et permettent au joueur de se concentrer sur l'action. Le volant pour se diriger, deux touches pour se décaler sur le côté et une gâchette pour tirer avec l'arme principale ou les armes secondaires. Un pédalier permet d'avancer ou de reculer. Enfin, la présence d'un micro permet aux joueurs de communiquer ensemble au sein d'un même camp et d'élaborer des stratégies de groupe. Plusieurs bornes peuvent en effet être branchées pour permettre un affrontement à 4 contre 4. Par la suite, Sega pense introduire de nouveaux stages et unités. Par exemple, la version jouable à l'heure actuelle ne présente que Washington DC, mais Tokyo est déjà prévu et sera peut-être inclus dans la version définitive. Enfin, un quadripod alien est également à l'étude. Il serait lourdement blindé et armé et se déplacerait, comme son nom l'indique, à l'aide de ses quatre pattes

**Kagotani san**

*Le jeu offre plusieurs vues différentes.*

*Les tactiques de groupe sont vitales.*

# Online

*En Solo, le challenge est assez élevé.*

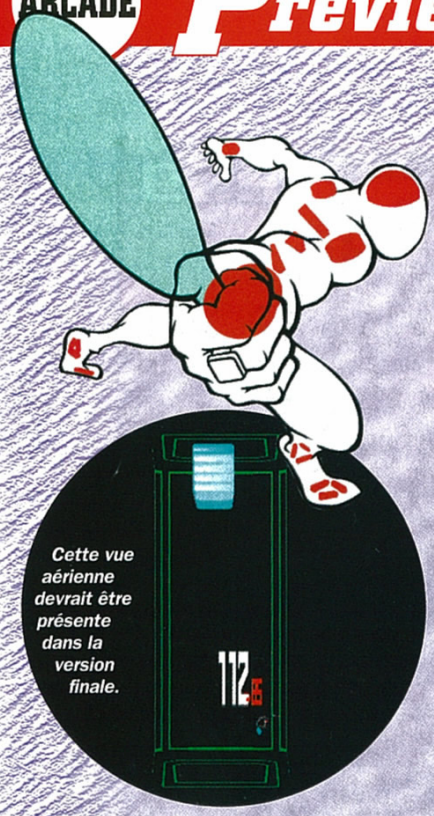
*Vous prenez l'air.*

*A l'affiche Dynamite Cop !*

AYATO
Achetez vos jeux Néo Géo, Nec, SFC, Saturn, playstation...et consoles jap.
sur www.ayato.fr
- jeux dreamcast, playstation et N64 en occaz à GOGO!!!
AYATO Marseille
3 rue Estelle
13001 Marseille
tél 0491556773
AYATO SIX FOURS
41 rue de la République
83140 Six Fours
tél 0494251925

ÉDITEUR : SEGA

JAPON : 2000



Cette vue aérienne devrait être présente dans la version finale.

# Cosmic Smash

**Inspiré du film "Tron" de Walt Disney, Cosmic Smash est un jeu original à plus d'un titre.**

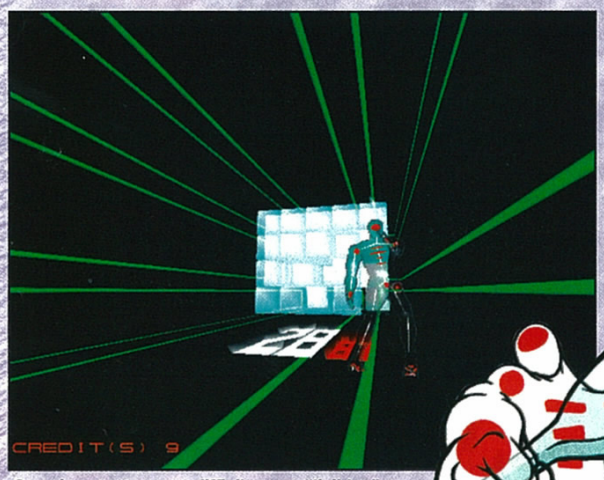
Ce titre, présenté lors du Sega Private Show de juin, fait l'objet d'un design très cyber. Par moments, il peut paraître trop dépouillé, alors que certains stages sont plutôt réussis. Sur ce point, Sega Rosso (Soft5) avoue que le design devrait pas mal changer par la suite, mais l'équipe voulait avant tout tester sa jouabilité lors de ce salon privé. Le concept est très simple. Il mélange squash et casse-briques. On incarne un humanoïde muni d'une raquette laser, et on doit taper dans une boule d'énergie. Le but est de détruire des panneaux et des blocs qui apparaissent au fond du décor. Ces blocs sont de couleurs différentes pour indiquer leur niveau de destructibilité. Par exemple, certains disparaissent en un seul coup, alors que d'autres nécessitent d'être frappés plusieurs fois. Pire, il en existe qui sont complètement indestructibles. Ils viennent la plupart du temps vous pourrir la vie en vous gênant dans votre tâche. Le temps est limité et les niveaux se succèdent avec, à chaque fois, une difficulté supplémentaire.

## Histoire de boutons

Les commandes sont simples, basées sur un levier et deux boutons. Un des deux boutons permet de sauter, alors que le second sert à frapper. On applique une direction à la balle avec ledit levier qui sert aussi à déplacer son personnage. Ce dernier ne peut avancer dans la salle, mais simplement aller de droite à gauche et réciproquement. En appuyant sur les deux boutons en même temps, on déclenche un coup spécial qui permet de projeter puissamment la balle. Cependant, cela consomme du temps. Aussi, en abuser n'est pas vraiment conseillé. Terminer un niveau avec un coup spécial permet de revivre son exploit avec un superbe Replay.

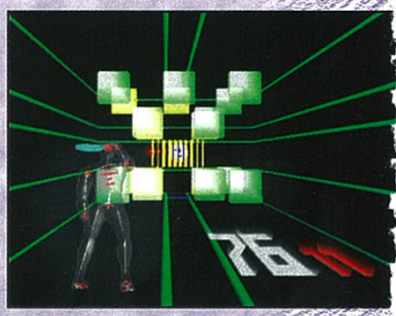
Situé à mi-chemin entre le sport et la réflexion, Cosmic Smash s'avère sympa à jouer. Il sera intéressant de voir comment son développement va évoluer dans les mois qui viennent.

**Kagotani san**

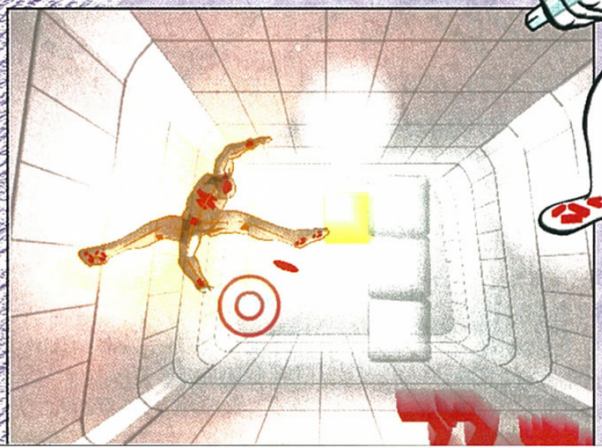



*Certains stages sont difficilement "lisibles".*

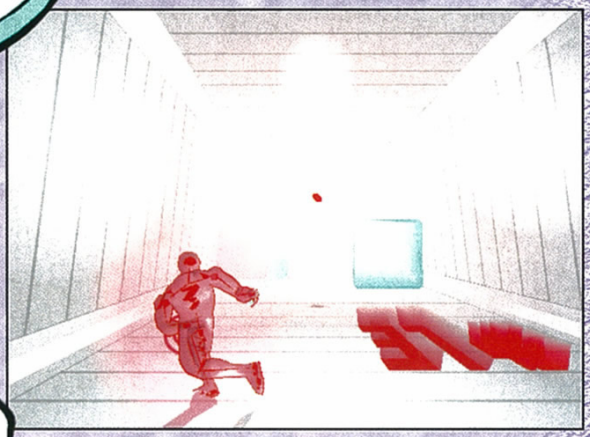
*Le design veut s'inspirer de "Tron".*



*Le temps s'affiche au sol.*

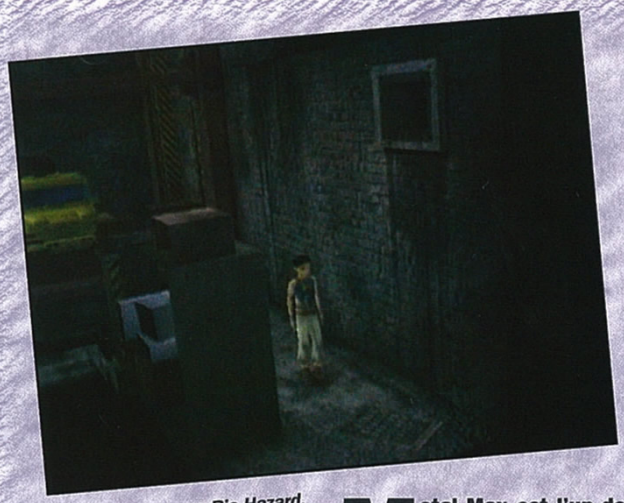


*Un des super coups.*



*En pleine action.*

# Metal Max



*Non! Ce n'est pas Bio Hazard, mais votre base.*

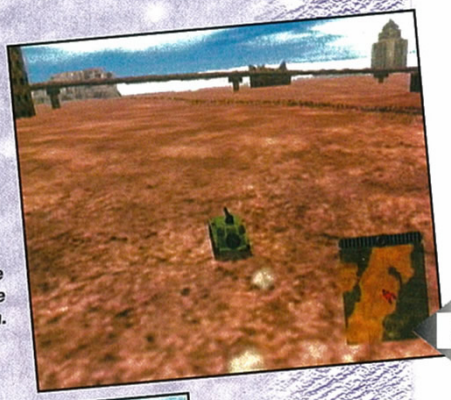
**Metal Max est l'un des RPG les plus célèbres chez ASCII. Le dernier volet était sorti sur Super Famicom, il y a déjà quelques années. Le voilà à présent sur Dreamcast.**

Dans Metal Max, le joueur incarne un chasseur de monstres et autres bestioles en tout genre qui voyage dans des paysages 3D de manière totalement libre. Les stages ou mondes sont très vastes. Les phases de bataille contre les monstres se déroulent d'une manière très "RPG". On se déplace à l'aide de véhicules (jeep, tank, etc.), dont certains sont cachés çà et là dans les donjons, les souterrains ou, tout simplement, dans le décor. Mais on peut tout aussi bien se retrouver sans moyen de locomotion, et être contraint à la marche à pied!

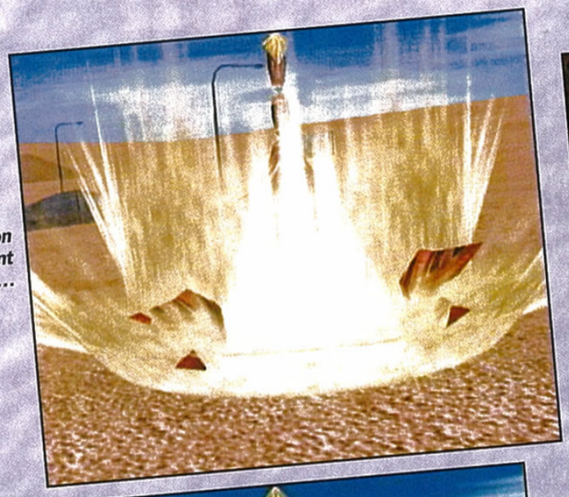
## Item, ou item pas?

Il sera possible de mettre la main sur des items ou de les acheter. On pourra donc améliorer son équipement, mais aussi l'armement ou les performances de son bolide. Même si le programme pouvait a priori se révéler intéressant, il faut bien reconnaître que graphiquement, Ascii n'a pas fait vraiment d'efforts. Certes, les paysages sont vastes, mais ils sont surtout désespérément vides! C'est d'autant plus regrettable que le jeu tourne sur Dreamcast. On a tout de même vu nettement mieux sur cette machine!

**Kagotani san**



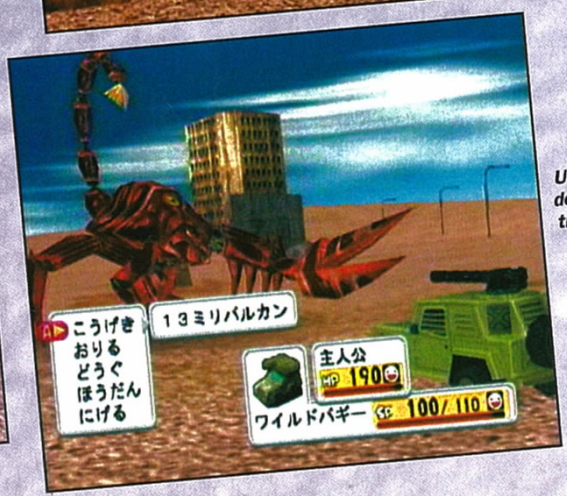
*Une carte indique votre orientation.*



*Un scorpion géant apparaît...*

*Votre Jeep est armée d'une mitrailleuse.*

*Le monstre n'est pas démuni!*




*Une phase de combat très RPG.*

ÉDITEUR : TAITO

JAPON : JUILLET.

# Battle Gear 2

**Le premier volet de Battle Gear, sorti en arcade en février 99, fut une belle surprise de la part de Taito qui s'attaquait, avec ce titre, au marché hyper concurrentiel de la course automobile 3D. Le résultat fut couronné de succès. En voici logiquement la suite.**

Battle Gear 2 apparaît, au premier abord, comme une bonne mise à jour de son prédécesseur. Le principe reste le même, à savoir qu'on dispute une compétition au volant de la crème des GT nippones à travers des paysages typiques du Japon.

Des 21 voitures du premier volet, on passe à 29, regroupant les catalogues des six constructeurs automobiles locaux. Le tout est divisé en trois catégories, selon la puissance des bolides. Ce qui permet à Taito d'affirmer haut et fort qu'il détient le record du genre en arcade (mais un chiffre toutefois ridicule comparé à Gran Turismo 2 sur PS et ses 400 voitures).

## A fond le Web

Les circuits sont au nombre de sept, représentant autant de niveaux de difficulté différents. Certains sont très techniques, comme celui en montagne avec une route étroite et des virages en épingle à cheveux. Ils sont tous fermés et jalonnés de check-points. Le choix entre la boîte de vitesses automatique ou manuelle est bien sûr au menu. On a également le choix entre trois vues différentes, sélectionnables par un bouton : avant, habitacle et arrière.

Tout d'abord, on trouve le mode Time Attack. En Solo, le joueur est seul en course. A plusieurs, on trouve autant de voitures que de participants. Un classement Internet permet de sacrer les huit meilleurs pilotes pour chaque circuit. Il est possible aussi de se mesurer à une voiture "fantôme". Elle n'apparaît que dans ce mode et incarne le joueur qui a été le plus rapide sur un circuit donné. Au terme d'une partie, le jeu attribue un mot de passe qu'on pourra par la suite enregistrer via Internet sur le site de Taito. On peut faire de même via un téléphone portable.

## A deux, c'est plus cher

La borne est déclinée en deux versions, 1 ou 2 joueurs. La version 1 joueur a été conçue pour satisfaire les salles d'arcade qui se plaignaient de l'encombrement de la borne du premier volet. Un compromis qui permet aussi à l'éditeur d'élargir son marché et de proposer un produit moins cher. Le jeu autorisant les parties à 4 joueurs, les bornes peuvent être reliées entre elles. Battle Gear 2 tourne sur la même carte que son prédécesseur, la fameuse Type-Zero, une réalisation maison. Les programmeurs la connaissant bien désormais, ils ont pu optimiser les graphismes (nombre de polygones, textures, etc.) ainsi que l'animation. Côté son, Taito fait dans le local en choisissant un artiste nippon, un certain Tanaka Masayuki (non, on ne le trouve pas à la Fnac).

**Kagotani san**

*La vue depuis l'habitacle.*

*Le fond est une photo.*

*Le rendu des voitures est convaincant.*

*Les routes de montagne sont très sinueuses.*

*La "voiture" de gauche est la fameuse "fantôme".*

*Taito a préféré sa carte arcade maison à la Naomi ou PS2.*

*Taito vient combler un vide laissé par Sega et Namco.*

*Le parcours de nuit est traître.*

*Les éclairages sont particulièrement réussis.*

*Un classement Internet est disponible.*

## UNE BONNE LEÇON

Taito a retenu la leçon du premier Battle Gear : les salles ne peuvent plus se payer les grosses bornes à deux places. De plus, pour optimiser l'espace, ces mêmes salles préfèrent remplir leurs locaux avec un nombre plus important de jeux solo, plus diversifiés. Taito les a entendues et a conçu une version solo de faible encombrement et moins chère.

ÉDITEUR : SEGA

JAPON : ÉTÉ

# Slashout

**Soft4 est une équipe de développement formée par des "dissidents" de l'AM2. On trouve à sa tête Toshihiro Nagoshi, qui n'est autre que le créateur de grands titres d'arcade tels que la série Daytona USA, SCUD Race, NBA 2000 ou Spikeout. Ce dernier jeu se voit enfin doté d'une suite.**

Sorti en 1998, Spikeout avait révolutionné son monde par une gestion totale de la 3D sur un schéma proche de Final Fight. Ce beat'em all gérait en outre le jeu à 4, via un réseau en fibre optique reliant quatre bornes, une première à l'époque. Les combats rappelaient par moments Virtua Fighter 3. Slashout s'apprête à reprendre le flambeau sur la carte d'arcade Naomi.

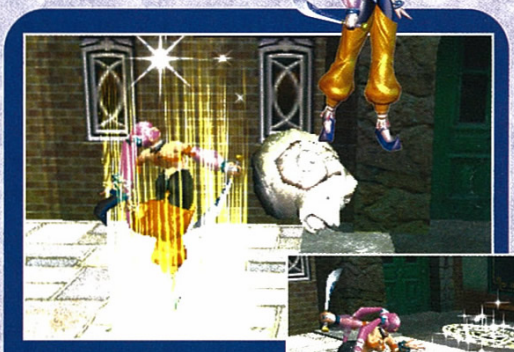
## Beat'em all en larmes

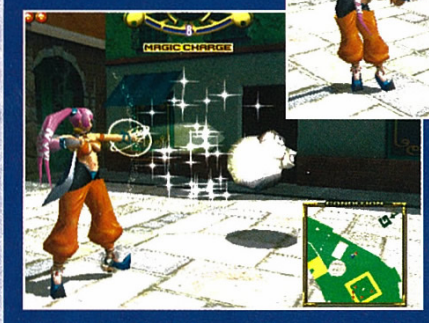
On abandonne les bas quartiers et ses gangs pour un monde orienté vers le fantastique. Pour les huit niveaux d'inspirations diverses, peuplés par plus de 40 types d'ennemis différents, la qualité des décors est plutôt bonne, notamment en ce qui concerne les textures. La gestion de la lumière semble également réussie. Les quatre personnages principaux sont équipés d'armes blanches. Oui, cette fois, il en est fini de la baston à mains nues ou à coups de barre de fer. On s'oriente donc vers un véritable SoulCalibur en 3D libre ! Comme dans Spikeout, le chemin est déjà tracé, car les déplacements ne sont pas totalement libres. Slashout vient apporter une innovation à tout cela en offrant un système multi-scénario qui réagit en temps réel en fonction des actions et des décisions du joueur. On pourra ainsi emprunter tel ou tel chemin plutôt qu'un autre. On peut ainsi recommencer une partie en découvrant des zones encore inexplorées, voire des branches de scénario inédites.

## Cristaux et Combos

Au niveau des combats, on hache menu, mais le côté baston n'est pas pour autant oublié, et on pourra toujours distribuer des coups à la volée voire en Combo pour les artistes. En mettant la main sur des items, on peut procéder à des améliorations sensibles : montée de niveau de son perso, accès à la magie, récupération de points de vie, etc. Ce sys-

*Amassez des points pour vous renforcer avant d'affronter le boss.*






*La belle Akubi maîtrise parfaitement la magie, mais inutile de dire que cela la rend vulnérable aux coups directs !*

## PLAT DU JOUR

*Grâce à la totale maîtrise de sa lourde épée, Slash est un véritable pro de la découpe de jambon.*

tème d'items procure un petit côté RPG à l'ensemble. Les héros peuvent ainsi se voir dotés de pouvoirs magiques, très utiles pour faire face aux divers boss de fin de niveau ! Quand on combat, on peut récolter des sortes de cristaux, qui viennent gonfler la jauge de puissance. Et plus le coup porté est puissant, plus on récupère de ces cristaux. Les Combos en procurent d'avantage. Par contre, si l'ennemi vous met KO, vous en perdrez un nombre déterminé qui s'éparpillera au sol. Une jauge permet de surveiller le niveau de ses cristaux.

### La preuve par 4

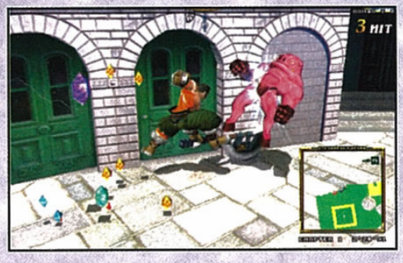
Les capacités de la Naomi permettent d'afficher une moyenne de quatre ennemis en même temps. Les commandes sont simples, suivant la formule désormais consacrée : "un bouton, un type d'action". On trouve le joystick et 4 boutons : Shit (bouton A), Blade (bouton B), Charge (bouton C), Jump (bouton D). Il y aussi un radar qui indique les positions de chacun et la configuration de la portion du niveau dans laquelle on se trouve.

**Kagotani san**



## LE BESTIAIRE

*N'oubliez pas de ramasser les cristaux qui traînent avant qu'ils ne disparaissent.*




*Plus le coup porté est puissant, plus l'ennemi libère de cristaux et autres options.*

# Slashout

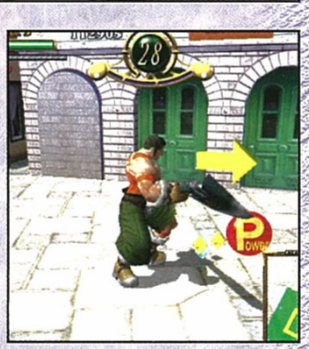
La carte note les positions de chacun.

A quatre, le jeu se transforme en robot mixeur!

Mets-toi bien ça dans la tête!

La qualité des textures est excellente.

Il y a différentes sortes d'items. Celui-ci augmente votre vitesse.




En ramassant cet item, vous augmentez la puissance de vos coups.

ÉDITEUR : SEGA

JAPON : ÉTÉ

# Giant Gram 2000

*Les persos sont dotés d'une foule d'expressions.*

**Le troisième volet d'un des jeux de catch les plus populaires au Japon prépare sa sortie dans les salles d'arcade, en juillet, puis peu après sur Dreamcast, en août.**

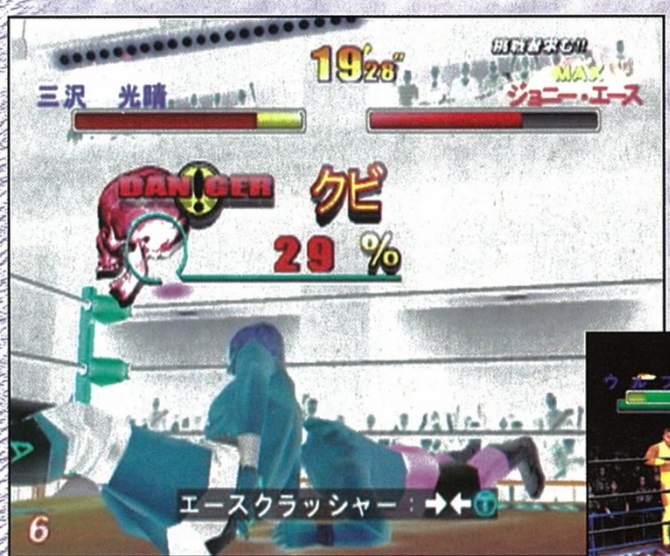
*On créer son propre perso sur DC avant de l'amener en arcade.*

On trouve 31 combattants dont 20 de la ligue pro nationale. Les 11 restants sont des légendes de ce sport, à la retraite ou décédées. Et il y a fort à parier que Wolf et Jeffry, de Virtua Fighter, viendront faire un tour comme dans le volet précédent pour démontrer leur savoir-faire.
Par rapport à ces précédentes, cette version 2000 propose plus de modes. Parmi eux, on note un mode Training pour parfaire ses techniques. Il y a des modes Vs dans lesquels 4 joueurs peuvent se distribuer des baffes. En mode Watching, le joueur devient simple spectateur. Enfin, un mode Edition permet de créer son perso sur sa Dreamcast. En le sauvegardant sur le VM, on peut l'amener en salle d'arcade et se mesurer aux autres joueurs. L'arcade fait alors office d'arène virtuelle où les joueurs viennent tester leur catcheur édité sur console.

## Crac !

Il y a une foule d'événements inclus pour donner du dynamisme aux matchs. Ainsi, on trouve des écrans indiquant l'état des corps (le sien ou celui de l'adversaire), et surtout, s'ils sont sur le point de rompre.
On peut sortir du ring pour fuir ou achever l'adversaire. Une jauge se remplit quand on prend ou qu'on distribue des coups.
Une fois pleine, elle s'enflamme et permet de réaliser des attaques spéciales.
Le jeu a failli ne pas sortir, car la ligue officielle japonaise est sur le point de disparaître ; les sportifs protestant contre les pratiques abusives de leur employeur. Aussi menacent-ils de former leur propre association. Sega a décidé de lancer le jeu malgré tout, espérant profiter de ce remue-ménage médiatique qui constitue autant de publicité pour son jeu. A noter que le second volet avait rencontré un grand succès, car, peu de temps avant son lancement, un combattant de légende, Giant Baba, était décédé. A croire que Sega le fait exprès !

**Kagotani san**




*Le cou de l'adversaire est en danger !*

*Wolf à l'œuvre !*

*A deux contre un, c'est bien plus rigolo !*

*En mode Training, on apprend les bases.*

*A plusieurs, toutes les combinaisons sont possibles.*

# Tokyorama

## Sony Forum

• A l'écoute des utilisateurs mécontents de la PS2 concernant la lecture des DVD vidéo, et avant la sortie du modèle officiel pour l'été, des sociétés de Hongkong ont lancé leur propre version de la télécommande PS2. Il existe pour le moment trois modèles, dont voici les deux premiers (l'un signé Zenix, et l'autre EMS). Le principe est le même à chaque fois, avec une cellule infrarouge qui vient se loger dans le port manette. Un modèle possède même un système qui exploite les bogues de la version 1 de l'Utility Disc. Il exécuterait ainsi automatiquement les tips pour faire tourner les DVD de régions différentes. Ce qui évite donc de faire des manipulations contraignantes à chaque visionnage.

## SEGA FORUM

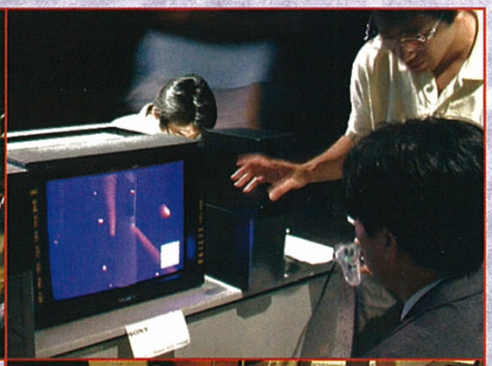
• Sega lance son service de connexion broadband pour la Dreamcast, alors que Sony s'allie au groupe Tokyu pour se lancer à son tour dans la course. Dès juillet, certaines salles d'arcade Sega seront reliées entre elles par un réseau en fibre optique. A terme, toutes les salles seront ainsi connectées, puis ce sera au tour des Dreamcast d'accéder à ce même réseau.

• Le Dreampassport 3 est désormais disponible sur PC. On peut le télécharger gratuitement sur la home page de ISAO. Le tout est en japonais pour le moment, mais il y a fort à parier qu'une version anglaise (pour commencer) sera bientôt disponible.

• Dino Crisis et Bio Hazard 3 seraient confirmés pour la DC cette année. On aurait droit, en gros, au même contenu, mais avec des graphismes bien plus fins.

• Sega Enterprises devient Sega (tout court). L'éditeur est devenu une holding dont dépendent ses anciennes équipes de développement, toutes passées à l'état de sociétés. Du coup, Sega est repassé logiquement dans le positif, et la longue série de déficits est terminée. Les revenus exceptionnels engendrés par la DC aux USA constituent la principale source financière de Sega à l'heure actuelle.

• Digicube a annoncé qu'il allait emprunter de l'argent à Toyota. Filiale de Square, Digicube a dû réunir ses actionnaires pour expliquer sa démarche et rassurer tout ce beau monde. Selon la société, les risques de l'e-commerce sont tels qu'il y avait un besoin crucial de garanties financières. Square ne pouvant les donner, il fallait faire appel à un mastodonte comme Toyota.



• La SCEI Middlewear Party a eu lieu courant juin. On a découvert des éléments intéressants pour le proche. On y a vu une PS2 branchée à une imprimante couleur Epson, à des portables téléphoniques et des modem USB (56 k et ISDN). Ensuite on a eu droit à une démo pour prouver les bienfaits du son spatial AC-3. Ce genre de réunions permet aux éditeurs de découvrir de nouveaux outils leur permettant de tirer meilleur parti de la console. Quant à ceux qui réalisent ces outils, cela les met en valeur et leur ouvre une clientèle. Pour ne pas laisser le champ libre à ses concurrents, la mise au point par des sociétés tierces de driver pour modem USB permet de combler le fossé.

## NINTENDO FORUM

Nintendo met la dernière touche à la présentation de sa Gameboy Advance et de sa Dolphin pour la fin du mois d'août prochain. Plusieurs jeux (dont certains jouables) seraient prévus. Sur GBA, Mario et Yoshi sont confirmés comme étant les tout premiers titres à sortir. Concernant Yoshi, la qualité graphique serait égale au jeu sorti sur N64. Mieux : un format de fichier, mis au point spécialement pour l'occasion, permettra de faire tourner des films en images de synthèse de toute beauté sur l'écran de la GBA ! Ah oui, on oubliait, ce dernier ne sera pas rétro-éclairé... Sur Dolphin, cinq titres Nintendo seraient pressentis : Mario, Metroid, Mario Kart, Yoshi et une surprise... Chez Rare, trois à quatre titres seraient aussi de la partie, dont une suite à GoldenEye. Enfin, Miyamoto a révélé que Zelda sur Dolphin pourrait bien voir le jour dans les deux années suivant la sortie de la machine.

• Konami et Namco étaient en procès depuis pas mal de mois sur des problèmes de licences concernant des jeux musicaux. Les deux sont arrivés à un accord : on oublie les hostilités et surtout les frais de justice affolants. Du coup, chacun est libre de faire ce qu'il veut.

• Taito aurait été racheté par le géant japonais Kyocera. Ce dernier possédait déjà une participation dans le capital de Taito et, récemment, il aurait accentué cette participation pour passer majoritaire et contrôler l'éditeur. Ce n'était un secret pour personne : Taito était à vendre depuis quelques mois. La chose serait donc enfin concrétisée.

• Atari serait, à l'origine, une société japonaise qui aurait été vendue à l'américain Bushnel. Ses fondateurs n'y croyaient pas trop !

## TECHNO

• Hitachi lance un format de DVD-Ram 8 cm qui vient révolutionner le genre. La caméra vidéo DVD-Ram possède tous les avantages des modèles DV, mais avec, en plus, un média utilisable dans un maximum d'appareils : lecteurs DVD vidéo, ordinateurs, consoles, etc. On s'attend à une généralisation de ce format dans un proche avenir.

• Sanyo veut rattraper son retard dans le domaine de la musique digitale avec son casque MP3. L'engin est équipé d'une prise USB pour charger dans sa mémoire (capacité non encore définie) les musiques de son choix. Le tout tourne avec deux petites piles classiques.

• Toshiba pousse fort pour faire adopter son Smart Media dans le monde de la musique digitale, de l'édition électronique et des jeux vidéo. Les éditeurs pourront désormais facilement éditer des jaquettes couleur sur ces petites cartes. Six modèles sont d'ores et déjà disponibles pour faire la démonstration des bienfaits de la chose.

• IBM a présenté son Micro Drive, un disque dur de taille ridicule, mais à la capacité de 1 Go (contre 360 Mo précédemment). L'américain parle d'applications multiples pour sa merveille, incluant, au passage, le jeu vidéo ! Avec cette taille et une capacité qui devrait décupler prochainement, la chose pourrait bien trouver sous peu une place dans nos machines. Pourquoi pas dans une Gameboy ?

• Sharp lance un nouveau bijou dans le domaine des ordinateurs. Ça s'inspire de l'iMac, mais avec un écran plat (Sharp est le numéro un dans le domaine) et un poids total ultra léger.

# Japon

## SAMBA DE AMIGO

Ce jeu de Sega sur Dreamcast a déjà fait des ravages à travers le monde, y compris dans cette rédaction. Pour ceux qui n'en connaissent pas encore le principe révolutionnaire, sachez qu'il s'agit d'une simulation de maracas. En voici la pub.

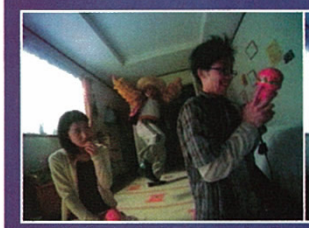
*Les deux personnages : "Pfffff..."*

*Le garçon : "Dis, on s'amuse un peu ?"*

*La fille : "Euh, je sais pas si..."*

*Le garçon : "Hein ? qu'est-ce que c'est ?"*

*Le garçon : "Mais c'est amusant ça..."*



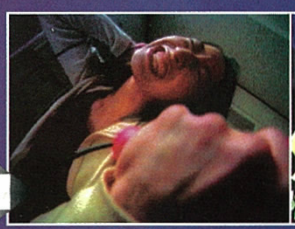
*(Musique de fond : samba !)*

*La fille : "Attends, je vais te montrer..."*

*(Musique à fond la caisse de Samba !)*

*Le garçon : "Non, arrête, je sais y jouer !"*

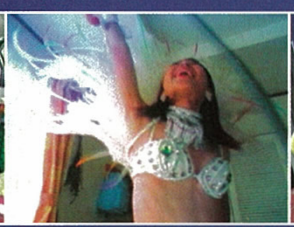
*La fille : "J'insiste..."*



*La fille : "Regaaaarde !"*

*Vous aussi vous ne pourrez plus vous arrêter !*

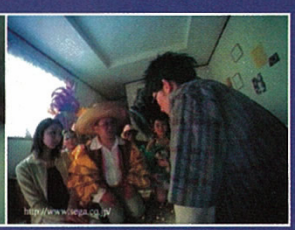
*Devenez un roi du tempo !*



*La fille : "Yeaaaah !"*

*Samba de Amigo !*

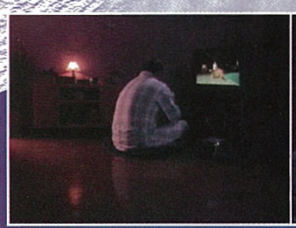
*Sortie le 27 avril.*



*La fille : "Euh, voici mon père..."*

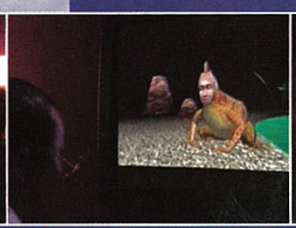
## SEAMAN

Seaman est l'homme-poisson domestique de la Dreamcast. Vendu avec un micro, c'est aussi le premier jeu à exploiter la reconnaissance vocale sur cette machine. La pub de ce "jeu" est aussi bizarre que le soft. Pour en saisir l'humour très moyen, précisons qu'en japonais, on dit "Itchi", "ni", "san et "shi" pour 1, 2, 3 et 4. D'où le jeu de mots avec la première syllabe de Seaman pour simuler 4. En fait, Sega reprend le slogan de la sortie de la PS2 : la machine a été lancée le 1234 (4 mars de l'année impériale 12).

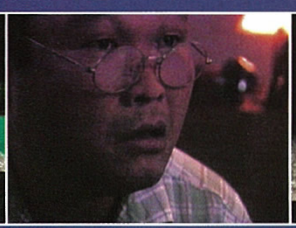


*Aaah, c'est la poisse !*

*On vient de me muter...*

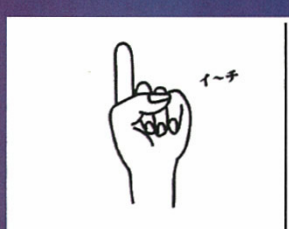


*Qu'est-ce que tu racontes ? Tu en as de la chance !*

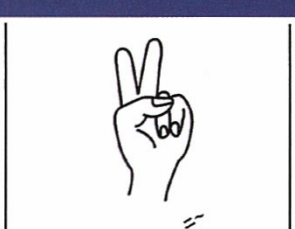


*Ah oui ?*

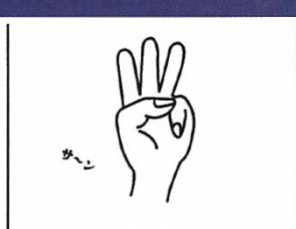
*Ben oui ! Je ne peux même pas aller m'acheter une PS2 !*




*1*




*2*

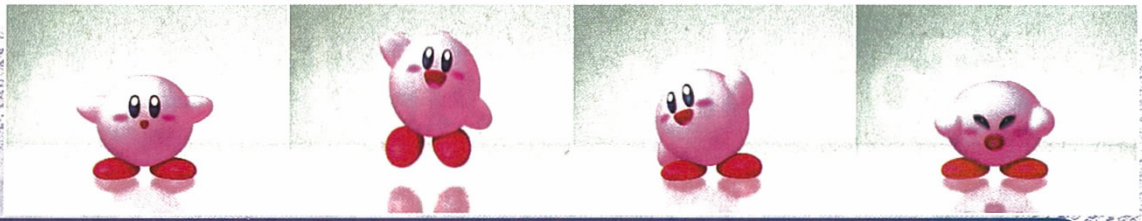



*3*

*Seaman !*

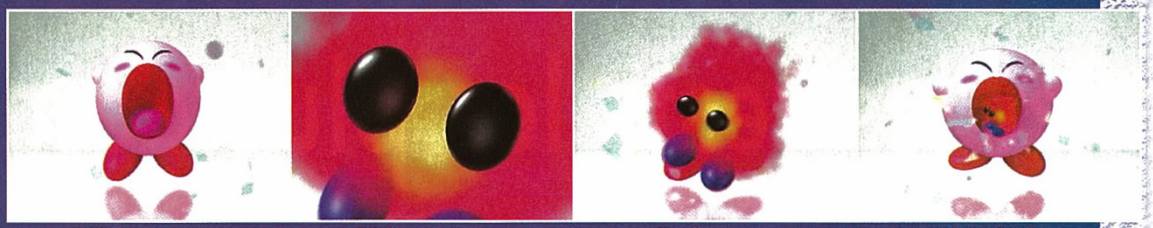
*Le guide en cadeau !*

## KIRBY 64



*Haaaai* — *Kirby, dis-nous ce que tu as appris...* — *... comme nouvelles techniques en passant sur N64.* — *Haaaai...*

Kirby 64, en test ce mois-ci dans sa version américaine, est sorti depuis un bon moment au Japon. Avec un personnage aussi mignon, Nintendo a fait une pub surprenante. Avouez qu'un fantôme rose qui aspire tout ce qui bouge, ça a de quoi exciter l'imagination...



*Pfffioouuuuuuu...* — *Pfffioouuuuuuu...* — *Zzzziioouuuu...* — *AAAHHHH !*

*Glooups !* — *Woww !* — *Bang !* — *Bokang !* — *Bong !*

*BOUMMMMMM !* — *BADABOUMMMM !* — *Mixez deux habiletés...* — *... pour en créer de nouvelles ! Kirby 64 !* — *KIRBY 64 !*



## ZELDA, MUJURA NO KAMEN

Nous vous avions montré une des pubs de ce jeu fabuleux dans le C+102. En voici la deuxième version. Elle est tout aussi glauque. Tout au long du spot, le joueur est espionné par une créature du jeu, échappée de l'écran.

# Tous les mois l'actualité sur toutes les consoles et les tests les plus complets

**En vente en bas de chez vous...**

# TESTS

L'événement ce mois-ci, c'est incontestablement Final Fantasy IX qui arrive sur Playstation. Ce jeu fabuleux ne tardera pas à sortir en France. Crave nous le prépare pour ce Noël. Et pour accompagner ce monument, Kael nous a concocté un dossier sur la saga Final Fantasy, qui dure depuis belle lurette. Enfin, l'autre jeu qui marquera cet été est Jet Set Radio sur Dreamcast. Il a déjà passionné toute la rédaction, alors ne le ratez sous aucun prétexte !
Gia


FINAL FANTASY IX (PS) 68
LA SAGA FINAL FANTASY 74
JET SET RADIO (DC) 80
MAKEN X (DC) 84
KOUDELKA (PS) 86
RAILROAD TYCOON 2 (PS) 88
MAG FORCE RACING (DC) 89
FUR FIGHTERS (DC) 90
RECORD OF LODOSS WAR (DC) 94
BUST A MOVE 4 (DC) 96
METAL GEAR SOLID (GBC) 97
KIRBY 64 (N64) 98
LES COCHONS DE GUERRE (PS) 100
STREET FIGHTER III THIRD STRIKE (DC) 102
TOKYO HIGHWAY BATTLE 2 (DC) 104
VIB RIBBON (PS) 106
WETRIX (DC) 106
GRUDGE WARRIOR (PS) 107
MR DRILLER (DC) 107

# FINAL FANTASY IX

**Sonnez musettes, résonnez tambours, Final Fantasy neuvième du nom est né ! Et c'est avec une joie sans retenue que nous allons tester pour vous ce jeu tant attendu.**

Zidane

Contrairement aux Final Fantasy VII et VIII, ce neuvième volet prend ses racines au cœur du monde qui entourait les tout premiers volets de la série. On n'évolue donc plus dans un univers à tendance futuriste et réaliste, mais dans un univers plutôt heroic-fantasy, peuplé de magiciens et de guerriers. Pour bien marquer ce changement, Square a habilement changé le look des personnages. Ils ne sont plus ultra réalistes, mais plutôt SD (comprenez "Super Deformed", c'est-à-dire avec une grosse tête et un petit corps). Autre gros changement concernant les personnages, ils ne sont pas tous humains ! Il y a des humanoïdes (dont le héros, Zidane, un humain avec une queue de singe, pas pratique pour jouer au foot), et aussi des espèces bien particulières (les hommes dragons, les hommes lézards, les marionnettes magiciennes... formant autant de peuples différents).

## Une équipe de champions

Avant d'aller plus loin, nous allons vous présenter brièvement les héros du jeu. Le héros principal, Zidane (rien à voir avec notre Zizou national), est un brigand au grand cœur. L'héroïne est une princesse qui a rejoint le camp de Zidane (les Bleus) et s'est fait surnommée Dagger. Vient ensuite Steiner, le chef des gardes, qui a juré fidélité à la princesse et la suivra donc dans tous ses périples. Vivi (ou Bibi), quant à lui, est un magicien qui semble avoir perdu la mémoire... Il vous faudra donc l'aider à découvrir son passé et ses origines. Eiko, une drôle de jeune fille à l'apparence féline, est une invocatrice qui mettra un peu de piment dans le groupe. Kuina est un drôle de personnage : il ne pense qu'à manger, et il raffole des grenouilles. Viennent enfin Flyer, un chevalier dragon, et Salamander, un homme lézard, qui sont d'excellents guerriers et qui vous aideront plus d'une fois dans votre aventure.

## Comme au cinéma

Ce qui frappe le plus dès le coup d'envoi, c'est la qualité exceptionnelle des cinématiques. Elles sont belles, en plein écran, et surtout elles sont toutes d'une netteté inégalée. Inutile de chercher des défauts de décompression, il n'y en a pas ! Et ce qu'il y a de plus fantastique, c'est qu'elles se fondent magnifiquement dans le jeu : vous avancez, et d'un coup franc, sans écran noir ni chargement, une cinématique démarre. Seul petit regret : les personnages étant en SD, ils sont moins attirants que ceux de FFVII ou VIII. On n'a donc plus l'impression de voir un film, mais plutôt un dessin animé. L'autre point marquant est l'interaction avec le monde environnant : dès que votre personnage se trouve à un coin du terrain où il faut réaliser une action, une petite bulle apparaît au-dessus de sa tête. Ce système vous permet de trouver des coffres cachés dans le décor, mais aussi de savoir si les éléments du décor que vous côtoyez sont à utiliser, ou sont juste là pour faire joli.
Lorsque le match débute, on est rapidement confronté aux changements de gameplay que propose FFIX, surtout dans les combats. Oublions les Matérias de FFVII (sniff !) et le système de capture de magie de FFVIII très rébarbatif (youpi !) pour revenir sur des bases plutôt classiques. D'abord, certains personnages ont des aptitudes. Certaines correspondent à des mouvements spéciaux : Zidane peut détrousser ses ennemis à coups de passements de jambes, Flyer peut sauter pour effectuer une attaque plus puissante, Salamander peut jeter des objets, et Kuina peut même cuisiner ses ennemis. Ces aptitudes ne possèdent aucune contrainte, et il suffit de les sélectionner pour les utiliser.
Ensuite viennent les magies. Parmi elles, on trouve la magie noire (la magie d'attaque) et la magie blanche (la magie de protection). Les sorts sont attribués en fonction de l'équipement d'un personnage. Quant à Dagger et Eiko, elles peuvent invoquer des êtres surnaturels (l'équivalent des Matérias rouges de FFVII ou des G-Forces de FFVIII). Pour faire un appel de balle, euh... une invocation, il faut que le personnage soit équipé d'un type particulier de pierre précieuse. Bien entendu, chaque invocation consomme des points de mana.

## Les pouvoirs et les Abilities

Les pouvoirs spéciaux apparaissent lorsque deux personnages précis du groupe sont au combat. Par exemple, si Steiner et Vivi sont ensemble, Steiner pourra utiliser son épée pour lancer des magies que lui passera Vivi. C'est une idée très

Steiner

## CARTES SUR TABLE

Directement issu de Final Fantasy VIII, le jeu de cartes refait surface dans ce nouvel épisode. Le principe de base reste le même : on trouve ou on se fait offrir des cartes, on lance des duels aux autochtones, on gagne si possible, et on obtient alors de nouvelles cartes... Il existe bien sûr des cartes très rares que vous devrez gagner en réalisant des actions spéciales ou en remportant des championnats. Le seul gros changement tient aux règles qui diffèrent de celles de FFVIII. Mais on vous laisse découvrir tout ça...

***Voici la collection de cartes que l'on a récoltées. Chacune existe en plusieurs exemplaires et possède ses propres caractéristiques.***

***Lorsque l'on exécute un Perfect, on gagne les cinq cartes que l'adversaire a mises sur le tapis.***

## A L'AIDE !

Au début du jeu, on rencontre un boss qui peut s'avérer très ennuyeux pour les novices. En effet, l'affreux a enfermé Dagger en lui, et l'utilise pour se régénérer lorsque vous le frappez. Malheureusement, lorsque ce boss a pompé toute l'énergie vitale de Dagger, cette dernière meurt et un écran Game Over s'affiche. Pas de panique ! Il vous suffit d'utiliser régulièrement des potions de soins sur Dagger (et non sur le boss, ne vous trompez pas), et ça devrait rouler.

sympa, qui oblige à bien réfléchir aux persos que vous prenez dans votre groupe. Notez enfin l'apparition d'une nouvelle barre qui se remplit lorsque vos personnages se font tacler, et qui, une fois pleine, les fait entrer dans un état de transe, ce qui les rend plus puissants pendant quelques coups.

Vous l'aurez sûrement compris, les différents objets dont vous équipez vos personnages influent beaucoup sur leurs pouvoirs. Ils permettent bien sûr aux invocatrices d'utiliser leur pouvoir, mais cela va beaucoup plus loin. En effet, chaque objet (que ce soit une arme, une pièce d'armure ou un accessoire) possède des Abilities. Contrairement aux magies, les Abilities s'utilisent passivement : une fois activées, elles fonctionnent tout le temps, sans que vous ayez quoi que ce soit à faire. Parmi les différentes Abilities existantes, certaines rendent vos personnages plus puissants contre un certain type de monstre, d'autres vous procurent une invulnérabilité contre le poison, la folie, les tirages de maillot... Certaines augmentent les points d'expérience ou les primes de match, et enfin, quelques-unes vous procurent des pouvoirs (régénération, réflexion des sorts...). Pour activer une Ability, il faut les sélectionner dans le menu prévu à cet effet. Mais il y a une restriction : chaque Ability enclenchée requiert des points d'Ability, et comme chaque personnage a un nombre de points donné, vous ne pouvez pas toutes les enclencher en même temps !

Mais le véritable secret de ce système de combat, c'est que lorsqu'un personnage gagne des points d'expérience, les sorts, invocations ou Abilities rattachés à son équipement en gagnent également. Et lorsque ces aptitudes atteignent leur niveau maximal, le personnage les apprend réellement et n'a alors plus besoin de l'équipement pour utiliser ses Abilities. C'est donc l'équipement qu'il porte qui lui permet d'apprendre de nouveaux sorts ou de nouvelles techniques, et c'est vous qui choisissez ce que vous voulez apprendre.

### Et au final...

Une chose est sûre, ce nouveau Final Fantasy reste fidèle aux premiers volets. Il reprend la plupart des innovations qui sont apparues au fil du temps, et l'on retrouve en vrac un scénario en acier trempé, des secrets et bonus à gogo, les Chocobos et les Mogs ; sans oublier l'univers toujours aussi gigantesque, les boss, les monstres et le jeu de cartes (comme dans FFVIII, mais avec de nouvelles règles)...

A propos du scénario, la dernière innovation de ce FFIX est l'apparition des "Active Time Event". Késako ? Eh bien ce sont de petites scènes qui apparaissent çà et là, en général lorsque votre groupe est dispersé, et qui vous permettent de voir ce que font vos amis. En général, elles sont obligatoires et vous éclaircissent les points obscurs du scénario. Certaines sont optionnelles et révèlent des secrets.

### Carton jaune

Seul regret : le jeu est un peu trop facile, du moins au début. On parcourt les deux premiers CD sans difficulté (mis à part la barrière de la langue), mais ensuite, le jeu dévoile sa grandeur : Chocobos, jeu de cartes et autres secrets sont au rendez-vous, et c'est alors le véritable visage de Final Fantasy IX qui apparaît. De la balle !

**Zano**

## ATTENTION, CHOCOBOS !

Eh oui, les Chocobos sont là, et bien là ! Ils reviennent en force, et vous permettront d'accéder à l'un des "petits jeux" de FFIX, à savoir la chasse au trésor. Pour y accéder sans problème, voici ce qu'il faut faire : tout commence dans une forêt de Chocobos, ressemblant étrangement aux forêts de FFVIII. Vous y rencontrez un Mog qui vous explique que pour capturer un Chocobo, vous devez poser un légume sur ses empreintes disséminées çà et là dans le monde. Une fois cette action réalisée, et de retour dans la forêt avec votre nouvel ami, le Mog vous propose de jouer à un petit jeu : vous devez déterrer des objets avec le Chocobo. Pour faire creuser l'oiseau, une simple pression sur le bouton Carré suffit. A chaque essai, le Chocobo émet un bruit. Plus ce bruit est long, plus vous êtes proche de l'objet. Et naturellement, vous devez déterrer le plus d'objets possible en un temps donné. Mais voilà, parmi les objets que vous obtiendrez se trouvent, entre autres, des cartes au trésor. Elles sont constituées d'une photo légendée, vous indiquant où creuser. Vous devez donc trouver le bon filon pour gagner de superbes objets. Et ce n'est pas fini... Certains de ces coffres endorment le Chocobo, ce qui a pour effet d'augmenter la puissance de son tir. A partir d'un pauvre Chocobo jaune qui ne peut que marcher sur la terre, on obtient un Chocobo bleu capable de marcher sur l'eau, puis un rose qui peut marcher sur l'eau et gravir les montagnes, et ainsi de suite... Vous accéderez alors à de nouveaux endroits où vous récupérerez de nouvelles cartes au trésor. Et naturellement, il y a encore bien d'autres choses, mais vous les découvrirez en jouant...

*Voilà rassemblés sur une même image un Chocobo, des traces de Chocobo et la forêt des Chocobos.*

*Pour trouver un coffre au trésor, aidez-vous de l'image présente au-dessus de la carte.*

*Après avoir déterré quelques trésors, votre Chocobo se transformera en Chocobo bleu. Allez les Bleus !*

## POINT D'INTERROGATION !

Avec des jeux de plus en plus beaux, et de plus en plus réalistes, il y a rapidement un problème qui se pose : comment déterminer les parties du décor interactives. Eh bien Square a trouvé la solution : lorsque votre héros s'approche d'un élément à actionner ou à examiner, un point d'interrogation ou d'exclamation apparaît au-dessus de sa tête. Ce qui vous permet de ne plus perdre de temps à fouiller partout, et c'est plutôt une bonne idée pour vous éviter les prolongations !

*Lorsque l'on entre dans cette pièce, tout est noir. Un point d'interrogation apparaît alors...*

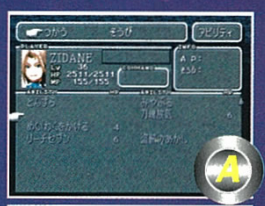
*Si l'on appuie sur Rond, deux choix apparaissent : allumer la lampe, ou ne rien faire.*

*Une fois la bonne décision prise, la pièce s'illumine et l'aventure peut alors continuer.*

*Dans FFIX, vous ne déplacerez pas toujours des membres de votre groupe. Ici vous dirigez le roi Cid, qui a été transformé en grenouille.*

## DU SUR MESURE

Pour mieux vous expliquer la façon dont fonctionne l'apprentissage d'aptitudes, voici un exemple concret. Sur l'écran A, on voit que Zidane a déjà mémorisé quelques aptitudes, mais que l'endroit où se trouve le curseur est vide. Pour y remédier, il suffit d'aller dans le menu équipement et de lui donner une arme possédant une nouvelle aptitude (marquée à côté du rubis rouge, en bas à droite), comme le montre l'écran B. Et voilà ! Zidane a maintenant accès à une nouvelle aptitude (preuve sur l'écran C). Il lui suffit à présent de remporter quelques duels, et cette aptitude sera mémorisée.
Il en est de même pour les invocations, les magies et les Abilities.



Vivi.

*A pieds, à dos de Chocobo, à bord d'un bateau ou d'un dirigeable... Tous les moyens sont bons pour se déplacer.*

*Comme à leur habitude, les invocations donnent lieu à des scènes impressionnantes. L'apparition du Phoenix parle d'elle-même.*

## MINI JEUX !

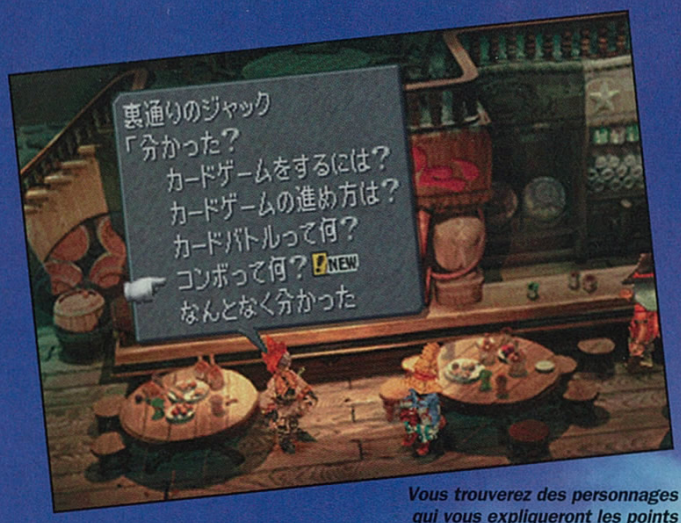
Bien que Final Fantasy soit un jeu de rôles, vous rencontrerez parfois des situations au cours desquelles vous devrez tour à tour faire preuve de réflexes, de coordination, de patience, de perspicacité…

*Ces jeunes filles sautent à la corde. Si vous vous joignez à elles, vous pourrez gagner quelques cartes.*

*Ici, c'est une pièce de théâtre qui se joue. Vous devez appuyer sur le bouton que vous indique votre ami pour réaliser une chorégraphie parfaite.*

*Pour s'évader de cette gigantesque cage, Steiner doit se balancer de droite à gauche. Et c'est à vous qu'incombe la tâche de le diriger…*

*Vous jouerez même à "1, 2, 3… 0", euh non "1, 2, 3… soleil" contre un monstre. Le but du jeu est de s'approcher de la cage pour récupérer une clef. Le tout en temps limité, bien entendu.*




*Vous trouverez des personnages qui vous expliqueront les points importants du jeu (il ne vous reste plus qu'à apprendre le japonais).*

*L'attaque indiquée par le curseur est le vol. C'est une attaque extrêmement utile, surtout contre les boss, car ils possèdent des objets très puissants.*

*Cette photo est un rêve… C'est le rêve que fait votre Chocobo lorsqu'il s'endort, et qui lui permet de se transformer. Vous avez dit loufoque ?*

*Voilà un ennemi hors du commun. Il apparaît dans les forêts et vous pose une question. Si vous répondez correctement, vous gagnez de l'argent.*

*La carte du monde est toujours en 3D, et bénéficie maintenant d'effets de lumière très agréables.*

*Les magies ont été très soignées, et donnent lieu à des effets spéciaux du plus bel effet.*

*Les deux clowns à gauche se nomment Son et Zon. Ils passeront leur temps à vous placer des bâtons dans les roues.*



**97%**

**ÉDITEUR : SQUARE**

**JOUEURS : 1-2**

**IMPORT : JAPON**

**LES PLUS**

+ Réalisation parfaite
+ Système de magie excellent
+ Des tonnes de secrets

**LES MOINS**

– Un peu trop facile au début
– Trop de combats
– C'est en japonais !

# LA SAGA FINAL FAN

**Pour nombre de joueurs, Final Fantasy est ce qui se fait de mieux en matière de RPG. Les sublimes cinématiques des épisodes VII et du VIII ont ému les foules. Mais peu de personnes connaissent parfaitement l'univers du bébé de Square. A l'occasion de la sortie de Final Fantasy IX au Japon, Consoles+ vous a préparé une rétrospective de cette saga qui a commencé il y a plus de 13 ans...**



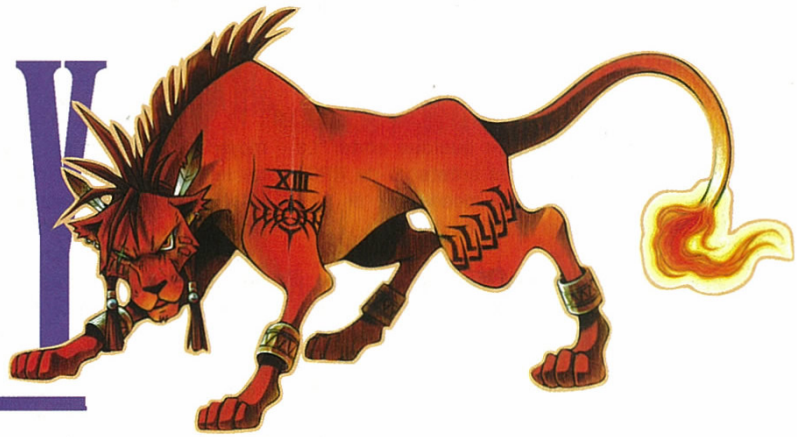
Qui ne connaît pas Square ? Chaque titre sortant de cette usine à rêves provoque des incroyables mouvements de foule. Pour s'en convaincre il suffit juste de constater le nombre de réservations pour Final Fantasy IX à quelques jours de sa sortie (plus de 1 million). La principale préoccupation de Square est de transporter le joueur dans un autre monde. D'ailleurs, le titre en est la plus grande preuve : Final Fantasy est un voyage dans un monde magique dans lequel tous les désirs peuvent se réaliser. Les huit premiers épisodes, par leurs constantes innovations, ont réussi à rendre culte cette saga.

Le premier Final Fantasy sort au Japon en 1987 sur Super Famicom. En quelques semaines, il connaît un véritable succès et devient la référence en matière de RPG. Suite au phénomène, d'autres opus sortiront au Japon. En s'installant aux USA en 1990, Square finit même par traduire certains épisodes pour le marché américain, mais parfois, sous des noms différents.

### Des éléments qui ont construit le genre

Au milieu des années 80, les RPG faisaient leurs premiers pas en pixels, mais le genre ne disposait pas encore de normes propres. Final Fantasy I fut le premier titre à utiliser le combat au tour à tour. Ce système permet d'affecter une action aux personnages qu'ils effectuent lorsque leur tour arrive. Bien sûr, et afin de leur donner plus de vie, les duels ont été améliorés. A partir du IV, l'Active Battle System, propriété de Square (également utilisé dans Chrono Trigger), tient enfin compte du facteur temps. Dès le premier épisode, c'est également la première fois qu'il est possible d'augmenter la force de sa magie avec l'expérience acquise en combat. Un système réutilisé de manière beaucoup plus approfondie dès FF II. Plus on utilise un personnage, une arme, ou un sortilège, plus ils deviennent puissants. A partir du volume III, Square souhaite donner plus de vie au héros.

# FANTASY



C'est ainsi que sont nés le "Job System" et le "Job Point" lequel permet d'augmenter leurs habiletés (leurs compétences), donc de les différencier.

### Pour une poignée de bits

En passant de 8 à 16 bits, Final Fantasy n'a guère évolué dans son principe. Par contre, les graphismes ont toujours été de bonne facture (colorés, variés, très détaillés). Il faudra attendre le numéro V avant de voir des innovations. Repris comme système principal en 97 dans FF Tactics, les Jobs ont gagné en profondeur. Grâce à l'accumulation de Job Points, il est désormais possible de changer selon son choix, la classe de ses persos. Avec l'épisode VI, on assiste à l'explosion de la saga. Tout d'abord, le scénario très travaillé fait de ce titre, une épopée à lui seul. Avec environ 100 heures pour le finir et ses quêtes parallèles, les joueurs ont de quoi être enthousiastes. C'est également à partir de ce volet que la série prend une dimension artistique. C'est dans cet esprit qu'ont été développés les deux épisodes suivants. Pour capter l'attention des foules, il fallait en mettre plein la vue. Les magies, qui auparavant se limitaient à quelques boules de feu, tornades et éclair, se transforment, grâce à la puissance de la Playstation, en véritables petits films en images de synthèse orchestrée de main de maître par Tetsuya Nomura (characters designer des épisodes VII et VIII).

### Un team magique

Yoshitaka Amano, Nobuo Uematsu, Hironobu Sakaguchi, Tetsuya Nomura, voilà des noms qui ont fait couler beaucoup d'encre. Et pour cause, ces personnalités sont à l'origine de la série des Final Fantasy. A eux seuls, ils ont conçu la crème des RPG. Tout d'abord, Amano, qui a donné vie à tout l'univers de Final Fantasy. Chara-designers depuis le début (sauf pour les épisodes VII et VIII), il créa chaque petit détail de la série en s'imprégnant de lectures mythologiques. Ensuite, Final Fantasy, c'est aussi des musiques inoubliables. Uematsu a semble-t-il réussi à capter l'univers de la saga. C'est pour cela que chaque événement est si divinement accompagné, notamment dans les épisodes V et VI. Sakaguchi, responsable du projet depuis le début, a donné toute sa dimension mythique à la série. Enfin, Nomura a montré tout son talent de character designer dans Final Fantasy VII et VIII (le IX étant de nouveau sous la coupe de Amano). D'autres talents ont également participé à l'élaboration des chefs-d'œuvre de Square. Et même s'ils ne sont pas au-devant de la scène, ils restent indispensables à tous les épisodes de la saga. Très peu de développeurs peuvent se targuer d'avoir une telle équipe.

### RÉÉDITIONS EN TOUT GENRE

Afin de rentabiliser son bébé, Square ne s'est pas gêné pour ressortir les premiers épisodes sur les consoles du moment. Ainsi, en 1990, Square a inséré dans une même cartouche Snes, Final Fantasy I et II (les versions 8 bits). Les graphismes sont les mêmes et on ne constate aucune amélioration. Après la 16 bits de Nintendo, ce fut au tour de la PS japonaise d'accueillir les volets IV et V, respectivement en mars 1997 et 1998. Pour ces versions, des séquences en images de synthèse ont été ajoutées au jeu original. Puis, et également sur la console de Sony, le pack Final Fantasy Collection, comprenant les épisodes IV, V et VI débarque, au Japon. Une chance pour tous les fans désireux de jouer aux différents volumes de la saga. Nos amis Japonais, ont aussi eu droit à un autre pack de luxe, comprenant neuf CD et regroupant les premiers épisodes et les bandes originales des Final V et VI. Les heureux acquéreurs de ce bijou recevaient une montre décorée avec une illustration de Y. Amano (le characters designer de la série). Enfin, la série a débarqué sur PC. Final Fantasy VII et VIII ont été adaptés. Mais ces volets édités par Eidos ne connurent pas le succès escompté, à cause d'une conversion brouillonne et inadmissible... Ce sont des choses qui arrivent...

Ils sont en quelque sorte "La crème des créateurs de RPG" que tout le monde rêve de posséder dans ses rangs.

### Le coup bas de Square

Avec l'arrivée des nouvelles générations de consoles, Square songe secrètement à quitter les plates-formes de Nintendo. Final Fantasy VII initialement prévu pour la N64 est finalement, et au dernier moment, porté sur Playstation. L'annonce faite en 1996 porta un coup dur au géant japonais qui s'en mord les doigts en constatant le succès du titre. Depuis, Nintendo n'a toujours pas digéré l'infidélité de Square. Selon Sakaguchi, responsable du projet à l'époque, la Nintendo 64 et ses cartouches n'offraient pas les moyens nécessaires pour élaborer le Final Fantasy parfait. En effet, cette faible capacité ne pouvait pas contenir les superbes scènes cinématiques prévues entre les actes du jeu et pendant les combats. Cela affecta définitivement les relations entre Nintendo et Square. Le succès fulgurant au Japon permis à cet opus de s'exporter par-delà des frontières asiatiques, vers les États-Unis, et pour la première fois en Europe. Une nouvelle suite ne tarda pas à pointer le bout de son nez, partout dans le monde.
Cette fois-ci, la localisation de Final Fantasy VIII s'est faite beaucoup plus rapidement, en moins d'un an (un mois entre les States et l'Europe), contre des années pour le VII.

Si au départ, Final Fantasy était exclusivement destiné aux "Hardcore Gamer", le phénomène s'est élargi ensuite, pour toucher un large public. C'est avec la sortie de la Super Famicom en 91, qui s'est accompagnée d'un grand nombre de ventes, que Final Fantasy a commencé à toucher le grand public (au Japon en tout cas).

### Un engouement terrible

Les Japonais ayant des goûts assez particuliers en matière de jeux vidéo, rien ne semblait annoncer que ce titre s'exporterait aussi facilement. Et pourtant, avec l'apparition du VI, chef-d'œuvre de la série, il ne pouvait en être autrement. Pris d'un engouement terrible, les magazines spécialisés ne tarissaient pas d'éloges. L'impatience apparaissait pour la première fois. En France, c'est grâce au bouche à oreille que le phénomène est né. Tout le monde connaissait le nom, mais ne savait pas vraiment de quoi il s'agissait. Lors de sa sortie officielle, ce fut le raz-de-marée, le carton plein. Mais le problème, c'est qu'une fois que l'on y a goûté, il est difficile de s'en libérer. Final Fantasy reste, et restera dans les annales, avec plusieurs records de ventes partout dans le monde, et surtout, cette série aura marqué à tout jamais l'histoire du jeu vidéo.

**Kael**

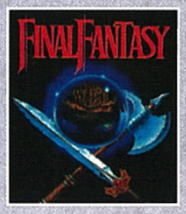
## FINAL FANTASY DE I À VIII



Rares sont les joueurs qui peuvent affirmer connaître parfaitement cette saga. La série des Final Fantasy fourmille de nombreux détails qui ont traversé le temps. Voici un petit résumé de chaque épisode. Comme ça, vous pourrez enfin commencer prétendre connaître ce jeu.

### FINAL FANTASY I

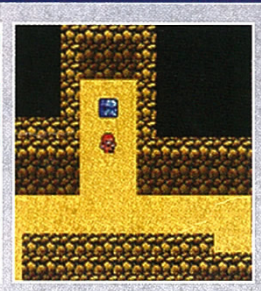
Ce titre est le premier RPG de Square.Il est considéré comme étant le jeu qui a défini le genre. Le scénario n'est pas vraiment travaillé et se limite à une multitude de petites quêtes à accomplir, comme délivrer la fille du roi retenue prisonnière dans un château. Au début de l'aventure, vous choisissez quatre aventuriers, et leur donnez une classe (chevalier, magicien...). Si vous avez l'occasion d'y jouer, vous pourrez reconnaître, parmi les personnages, Vivi, le Black Wizard de FF IX.



Machine: Nes
Date de sortie
Japon: 1987
US: 1990
France: jamais sorti

### FINAL FANTASY II

Après la mort de leurs parents, Lionheart, Guy, Maria et Frionel cherchent à se venger. Ils vont se joindre aux rebelles qui luttent contre l'infâme empereur Baramekia afin d'instaurer la paix dans le royaume. Au milieu de l'aventure, la troupe fait la connaissance de Cid que l'on retrouve également dans les autres épisodes (notamment dans le VII). Ce titre bénéficie de graphismes plus soignés et d'un système d'expérience qui se rapproche de celui utilisé dans les versions sur Playstation. C'est aussi dans cet épisode qu'apparaissent les Chocobos, qui deviendront les mascottes de Square.



Machine: Nes
Date de sortie:
Japon 1988
US: jamais sorti
France:
jamais sorti

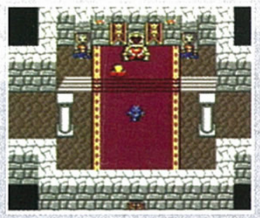
### FINAL FANTASY III

Quatre braves jeunes gens ont été choisis pour devenir des guerriers-lumière, des soldats qui ont pour mission de rétablir l'équilibre entre le Bien et le Mal. Ils devront affronter de nombreux adversaires dont un certain Dark Cloud. Ce volet reprend le système des Jobs, mais, cette fois-ci, de manière plus approfondie. Graphiquement, FFIII repousse la Nes dans ses derniers retranchements. Les décors sont variés et très détaillés et la palette des couleurs beaucoup plus complète. Si vous possédez une Famicom, l'acquisition de ce jeu est vivement conseillée.

Machine: Nes
Date de sortie:
Japon: 1990
US: jamais sorti
France: jamais
sorti

## FINAL FANTASY IV

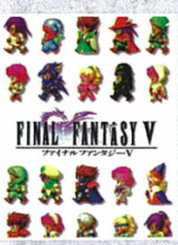
Dans cet épisode, vous dirigez Cecil, un jeune commandant de la garde royale qui a pour mission de récupérer le cristal de la ville de Mysidia. Au bout de quelque temps, vous comprenez que les intentions de votre seigneur ne sont pas très nobles. Ce Final, sorti également aux Etats-Unis sous le nom de Final Fantasy II Easytype, avait subi quelques retouches de la part de Square. En effet, certaines parties ont été retirées, ce qui rend ce jeu beaucoup plus court et simple. Mais c'est tout de même une excellente cartouche.



Machine : Snes
Date de sortie
Japon : 1991 et 1997 sur PS
US : 1992
France : jamais sorti

## FINAL FANTASY V

En se promenant près d'une forêt non loin du château de Tycoon, Butz, le personnage principal, voit une météorite tomber. C'est à l'endroit de l'impact qu'il rencontre Galuf, un mystérieux personnage amnésique qui doit se rendre au Wind Shrine pour récupérer le cristal de l'air. Ce volet, qui n'a jamais quitté le Japon, possède un scénario vraiment captivant. De plus, c'est la première fois qu'il est possible d'affecter un "Job" à ses personnages et de les changer (Knight, Wizard, Thief...)



Machine : Snes
Date de sortie
Japon : 1992 et 1998 sur PS
US : jamais sorti
France : jamais sorti

## FINAL FANTASY VI

Il y a bien longtemps, des êtres appelés Espers, possédant d'énormes pouvoirs magiques, cohabitaient avec les hommes. Ces derniers, avides de pouvoir, voulurent s'en emparer, et les deux races s'engagèrent dans une "guerre des mages". Plusieurs siècles se sont écoulés et la paix semble être revenue. Mais les forces de l'Empire ont découvert un Esper pris dans la glace, et une nouvelle guerre est à craindre. Pour de nombreux joueurs, ce titre est le meilleur RPG sur Snes. Avec ses graphismes incroyables, sa bande-son ensorceleuse, sa grande durée de vie (environ 100 heures) et son scénario captivant, il est vrai qu'aucun autre titre ne lui arrive à la cheville.

Machine : Snes
Date de sortie
Japon : 1994 et 1998 sur PS au Japon
US : 1995
France : jamais sorti

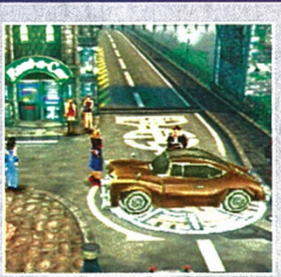
## FINAL FANTASY VII

Clad (ou plutôt Cloud), un ancien soldat de la Shinra (la corporation qui dirige la planète) entre dans un groupe de rebelles et se retourne contre ses anciens employeurs. C'est avec ce volet qu'est née la popularité de la saga en Occident. La puissance de la Playstation a permis aux développeurs de donner une nouvelle forme au titre. L'univers change radicalement et passe du médiéval fantastique au futur industriel avec ses machines volantes. Ce titre, pour ses sorties américaine et européenne, a bénéficié de quelques nouveautés comme deux boss supplémentaires et un système de caméra différent. Ce qui n'a pas fait plaisir aux joueurs japonais, fans de la série.

Machine : PS
Date de sortie
Japon : 1997
US : 1997
France : 1997 et 1999 sur PC

## FINAL FANTASY VIII

Squall, élève d'une école militaire, est en formation pour devenir soldat du Seed (soldat d'élite). Après un test éprouvant, le jeune héros se trouve mêlé à plusieurs affaires concernant des rebelles. C'est dans ces circonstances qu'il fera la connaissance de Linoa, la cheftaine des résistants. Un titre vraiment magnifique qui exploite à fond les capacités de la console, mais qui, pour beaucoup de joueurs, était trop tape-à-l'œil. FF VIII s'éloigne complètement de la série. Mais il comporte quelques nouveautés comme le jeu de cartes.



Machine : PS
Date de sortie :
Japon : 1999
US : 1999
France : 1999 et 2000 sur PC

## LES PROCHAINS

Lors du Square Millennium qui s'est déroulé le 29 janvier dernier à Yokohama, le développeur a fait une annonce au sujet des prochains Final Fantasy. Les deux moutures, prévues sur Playstation 2, devraient proposer aux joueurs une nouvelle vision du jeu vidéo.

### FINAL FANTASY X

Entièrement en 3D haute-résolution, le titre bénéficiera, comme ses grands frères sur PS, de séquences cinématiques de toute beauté. Pour le moment, seuls les noms des deux protagonistes ont été annoncés: Cheeda et Yuna.

Machine: PS2
Date de sortie
Japon: début 2001
US: NC
France: NC

### FINAL FANTASY XI

Ce titre ne se jouera qu'en réseau. Plusieurs joueurs pourront faire partie d'une équipe commune. Le nom de chacun apparaîtra au-dessus des personnages. Il sera donc facile de retrouver ses amis. Ce jeu servira de tremplin à Square pour son futur service Internet.

Machine: PS2
Date de sortie
Japon: été 2001
US: NC
France: NC

### PLAYONLINE

Avec le site www.playonline.com, Square espère changer radicalement les habitudes des joueurs. Une fois la PS2 connectée au Web et à Playonline, il sera possible de s'échanger des informations dans des "chat room", d'envoyer des e-mail, de faire ses courses ou encore de lire les soluces des titres de l'éditeur. Mais il y a mieux. En pleine partie de FFXI, vous pourrez dialoguer avec d'autres personnes présentes virtuellement. Ainsi, il sera possible de leur demander une aide pour, par exemple, passer un donjon trop difficile.

PlayOnline

Machine: PS2
Date de sortie
Japon: NC
US: NC
France: NC

### FINAL FANTASY THE MOVIE

Au Square Millennium Show, les nombreux visiteurs ont également pu voir un extrait du film actuellement en développement dans les studios de Square basés à Honolulu. Ce long-métrage en images de synthèse n'a, semble-t-il, de Final Fantasy que le titre. Il s'agirait en fait d'une superproduction hollywoodienne qui rapportera un max de pépètes à Sakaguchi et sa bande.

Cinéma
Date de sortie: NC

### CHOCOBO DUNGEON

Ce RPG en deux volumes met le joueur dans la peau de l'adorable volatile jaune à travers de nombreux donjons. Ce titre est considéré comme la brebis galeuse de Square. Malgré des cinématiques sympathiques, Chocobo Dungeon ne possède pas de vie. Cela le rend vraiment chiant.

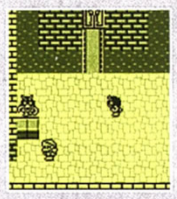
Machine: PS
Date de sortie
Japon: 1998
US: jamais sorti
France: jamais sorti

## LES TITRES DERIVES

Sur Gameboy, les joueurs se sont délectés avec une trilogie appelée FF Legend. Ces jeux ressemblent à la série originale, avec des pouvoirs et des monstres identiques. Il y a eu aussi FF Adventure qui comporte des éléments de la saga comme les Chocobos. Ce titre est en fait une introduction à Secret of Mana, jeu culte sorti sur Snes. Sur Super Famicom cette fois, Mystic Quest fut l'un des premiers vrais RPG sur 16 bits. Quelques titres ont utilisé les Chocobos comme leitmotiv: Chocobo Mysterious Dungeon qui est un RPG, et Chocobo Racing qui se rapproche de Mario Kart. Sans oublier Final Fantasy Tactics...

### Final Fantasy Legend (Fr)

Dans cette trilogie GB, vous choisissez vos quatre aventuriers, vous les nommez et leur affectez une classe. Il est même possible de leur trouver un métier qu'ils conserveront tout au long de l'aventure.

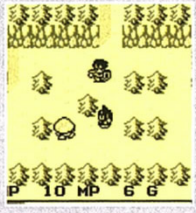


Machine: Gameboy
Date de sortie:
Japon: 1989-90-91
US: 1990-91-92
France: 1991-92-93

***Note: pour la version japonaise, le nom de la série était SaGa***

### Final Fantasy Adventure (US)

Dans ce titre, qui est l'épisode antérieur à Legend of Mana (Snes), vous incarnez un chevalier qui doit parcourir le monde. Pour certains, ce jeu est ce qui se fait de mieux en matière de RPG sur Gameboy. Et pourtant, la concurrence est rude.



Machine: Gameboy
Date de sortie:
Japon: 1991
US: 1991
France: 1992

***Note: au japon, le jeu s'appelle Seiken Densetsu, et en Europe, Mystic Quest.***

### Mystic Quest (US)

Dans ce RPG très bien fait, vous incarnez un chevalier que tout le monde prend pour l'Elu de la prophétie. Sans votre aide, le monde dans lequel vous évoluez tombera rapidement dans le chaos. C'est pour cela qu'il faut récupérer un mystérieux cristal, capable de réduire en cendres les forces du Mal. Un titre fort agréable et qui mélange habilement RPG traditionnel et RPG action. Point intéressant, les ennemis sont visibles à l'écran, ce qui permet d'éviter les combats à répétition lors d'exploration de forêt ou de grottes par exemple.

Machine: Snes
Date de sortie:
Japon: 1991
US: 1991
France: 1992

***Note: au japon, le jeu s'appelle Final Fantasy USA, et en Europe, Mystic Quest Legend***

### Final Fantasy Tactics

Un an après la guerre de Cinquante ans, la Princesse Ovelia du royaume d'Ivalis fut enlevée. Par la suite, un conflit s'engagea entre Gallione, le lion blanc, et Zeltana, le lion noir. Vous incarnez Ramza, le plus jeune des frères Béoulves et votre but est de découvrir la vérité sur ce qui se trame dans votre monde. Un jeu impeccable qu'il faut impérativement essayer.

Machine: PS
Date de sortie:
Japon: 1997
US: 1998
France: jamais sorti

### Chocobo Racing

Dans ce jeu de course, il faut acheter son animal et remporter toutes les compétitions. Ce jeu, très mignon et coloré est conseillé à un public jeune compte tenu de sa facilité et de sa prise en main quasiment immédiate.

Machine: PS
Date de sortie:
Japon: 1999
US: 1999
France: 1999

## UNE TRÈS GROSSE POINTURE

Yoshitaka Amano est un personnage charismatique né en 1952 à Shizuoka, une petite ville près du mont Fuji dans l'archipel du Japon, est très important chez Square puisqu'il fait merveille au poste de characters designer pour la série Final Fantasy (de I à VI). Il élabore également les jaquettes de tous les épisodes.
Depuis le numéro VII, il participe activement à l'élaboration des scénarios, laissant sa place de "créateur de héros" à son ami et collègue Tetsuya Nomura. Mais pour marquer le "retour aux sources" de la saga, Sir Amano redevient characters designer pour FFIX. Cet artiste se démarque des autres illustrateurs de jeux vidéo par son style propre, loin de la culture manga. Ses créations essentiellement faites à la peinture à l'eau se démarquent du lot. Mais son talent ne se limite pas aux jeux vidéo. Mangaka à ses débuts, il a œuvré pour la série G-Force ("La Bataille des planètes" en français) et co-réalisé en 1984 "L'Œuf de l'ange", long-métrage présenté au festival d'Annecy en 1995. Dans Vampire Hunter D, il est également facile de reconnaître sa patte dans le design : un style très complexe et des personnages mystérieux. Actuellement, ce "maître" travaille sur le film d'animation "Heros".

## INTERVIEW

Le 11 mai 2000, à Los Angeles, Hironobu Sakaguchi a reçu un Award lors de l'exposition annuelle de l'E3. C'est le troisième créateur de jeux vidéo à être récompensé. Les premiers étant Sid Meyer pour Civilisation et Shigeru Miyamoto.

Consoles+ : Quand avez-vous commencé à vous intéresser au développement des jeux vidéo ?
Hironobu Sakaguchi : J'ai vraiment commencé sur Apple II, à l'époque, j'étais encore étudiant. L'innovation et la créativité des jeux américains ont vraiment attiré mon attention. Après avoir passé des heures à jouer avec ces jeux, j'ai commencé à développer. C'est comme ça que mes premiers programmes sont nés ...

C+ : Pourquoi, à votre avis, les Final Fantasy sont-ils aussi populaires ?
H.S. : Plusieurs raisons peuvent expliquer la popularité de cette série. Tout d'abord, le jeu lui-même est agréable à jouer, notamment grâce à ses qualités graphiques. C'est sûrement l'un des principaux facteurs qui attirent les joueurs. De plus, nous mettons tous nos efforts sur le fait que nos jeux doivent utiliser l'évolution des consoles et doivent toujours surpasser les jeux précédents. C'est aussi une coïncidence. La série des Final Fantasy change de console après trois volets successifs.

C+ : Tout au long des évolutions technologiques, est-ce que vos méthodes de travail ont changé ?
H.S. : Comme l'équipe de développement est en constante augmentation, mon rôle s'est réduit à celui de directeur et producteur. Je pense que les aspects les plus importants ont toujours été le scénario, le système de jeu et la conception graphique.

C+ : Quel est votre épisode préféré et pourquoi ?
H.S. : Final Fantasy IX. Ce titre (en test ce mois-ci) se base sur toute l'expérience qu'ont gagnée les membres de l'équipe en travaillant sur les précédents Final Fantasy. C'est mon favori, car il est le plus proche de ce qu'est pour moi le Final Fantasy parfait.

C+ : Quand avez-vous pour la première penser à créer votre propre histoire et à en parler aux autres ?
H.S. : Je n'y ai jamais vraiment pensé. Mais depuis mon premier titre, Deathtrap, je me sens plutôt comme un créateur d'histoires et j'essaie de faire des jeux à histoire.

C+ : Quels sont vos rêves futurs ?
H.S. : Au printemps 2001, Square lancera les services en ligne (appelé PlayOnline). De plus en plus de personnes apprécient les jeux en ligne. J'envisage non pas seulement un jeu en ligne mais tout un environnement vivant autour de ce jeu. Ce qui permettra d'envoyer des e-mail ou de discuter en attendant un ami. L'un de mes rêves est de fabriquer un monde imaginaire pour plus de communication.

C+ : Quelles sont les principales sources d'inspiration de la série ?
H.S. : Tout simplement les événements ordinaires de notre vie : amour, disputes, traîtrise... C'est l'accumulation de ces éléments qui permet de les intégrer à une histoire.

(Avec l'aimable autorisation de www.ffantasy.com)

## CHOCOBO ET MOOGLES

Au fil du temps, ces bestioles sont devenues incontournables dans la série. Leur première apparition ne date pas d'hier. Les Chocobos ont débarqué pour la première fois dans l'univers de Final Fantasy, il y a maintenant douze ans, c'était dans FFII. Au départ, ces volatiles ne servaient qu'à se déplacer rapidement. Pour la petite histoire, leur nom vient d'une friandise japonaise du nom de "Chocoball" sur laquelle était dessiné un oiseau. A partir de FFVII, les Chocobos se sont diversifiés. Dorénavant, il en existe de différentes sortes : les jaunes normaux, les bleus qui peuvent traverser les mers, les verts pour escalader les montagnes, les noirs qui possèdent les capacités des chocobos bleus et verts, et ceux en or qui peuvent tout faire. Également à partir du VII, l'accouplement des volatiles permet de créer ses Chocobos. C'est d'ailleurs le seul moyen pour en obtenir un en or... Quant aux Moogles, dorénavant appelés Mog, leur première venue date de FFIII. Ils tentent de prendre la maison de Dorga (un des personnages). Par la suite, ils deviennent des êtres amicaux.

# Jet Set Radio

**Après l'invasion extraterrestre des studios de Space Channel 5 repoussée par sa présentatrice de choc, Ulala, les milieux aquatiques d'Ecco le dauphin, Sega continue dans l'originalité et le délire.**



Avec Jet Set Radio, Sega frappe fort et nous embarque dans l'univers underground des rollermen, tagueurs et radios pirates ! Même si ce créneau des sports extrêmes est déjà bien étoffé, on sent tout de suite le côté rebelle et la liberté dans le jeu. Et surtout, la culture hip-hop n'a jamais été aussi présente.

## Rollerman

Le but du jeu est très simple. Juché sur des rollers en ligne (inline, et non online sur le réseau), et armé de bombes de peinture, votre mission est de tagger la ville, en laissant votre signature à certains endroits indiqués. Pour ce faire, il suffit de s'arrêter où l'on vous dit, et d'exécuter les manipulations convenablement. Plus la taille du graphe est grande, plus les manips se compliquent. Bien sûr, les flics n'apprécient pas beaucoup ce comportement de vandale, et ils ne vous laisseront pas colorier les murs en paix. Toujours menés par un inspecteur grincheux et mal rasé, leurs moyens sont énormes. Après les simples brigadiers, les équipes d'élite équipées de bombes lacrimo ne tarderont pas. Ensuite, s'ils ne sont pas encore assez convaincants, ce sont les chars qui rappliqueront avec les avions et les hélicos de chasse. Il faudra alors éviter leurs projectiles, et ruser pour passer par des chemins tortueux afin de les semer. Et pour corser le tout, les gangs adverses ne se gêneront pas pour vous mettre des bâtons dans les roues (de roller). Ils se poseront souvent en rivaux pour taguer la ville, et parfois même, vous devrez les poursuivre pour les colorier...

*Les ombres portées donnent une réelle impression de 2D.*

## Tagueur un jour...

Les commandes sont un peu déroutantes au début. Le pavé directionnel est inutilisable pour diriger le personnage. Il faudra obligatoirement jouer avec la commande analogique. Trois autres boutons servent pour tous les mouvements : un pour sauter, un pour booster, et enfin, un dernier pour replacer la caméra et dessiner sur les murs (cela dépend de la position du perso). Avec ça, votre perso pourra "grinder" (c'est-à-dire glisser sur des tiges ou des murs), rouler à reculons, et exécuter des figures délirantes lors des sauts. Pour les apprendre, des "maîtres" vous donneront des leçons à intervalles régu-

*Voici le théâtre de vos méfaits. La ville est divisée en trois grands quartiers.*

*Un "maître" vous apprendra au fur et à mesure les techniques de roller.*

liers, sous forme d'épreuves. En bonus, si vous les passez, votre "professeur" sera disponible dans la sélection de personnages. Les déplacements, naturels et fluides, s'effectuent comme sur des roulettes. La gestuelle rappelle tout à fait celle des vrais pratiquants. Hélas, destiné à mettre en valeur cette dynamique, le placement des caméras se révèle gênant dans beaucoup de cas. Il suffit que le perso se promène dans des couloirs sinueux pour que la visibilité devienne désagréable. En effet, la caméra ne se place pas automatiquement derrière le personnage, il faut à chaque fois appuyer sur L. Du coup, il est parfois difficile de s'orienter.

### ... rappeur toujours

Mais le charme de Jet Set Radio émane surtout de son ambiance. Tous les personnages valent le détour, parodiant allégrement les clichés de la culture hip-hop, comme le gros malabar avec sa chaîne stéréo ou le grand noir athlétique. Ensuite, les musiques rythmées et branchées, qui passent lors des menus de sélection et pendant la partie, sont toutes de très bonne facture, et collent parfaitement à l'esprit du jeu. Les persos ont tous leurs phrases fétiches, leurs mimiques favorites et une gestuelle bien caractérisée. Souvent, on élit son préféré avant tout pour son look. Les capacités sont bien moins importantes. Et pour appuyer cette ambiance, il y a aussi les tags et les graphes de différentes tailles. On peut même les éditer et en créer soi-même, les dessiner grâce au mode Edit. Et pour finir le jeu complètement, il faudra récupérer tous les bonus, qui donnent accès à de nouveaux graphes.

### Comme des dessins

Enfin, le choix graphique ne laisse personne indifférent. Visuellement, les décors et les personnages bougent comme dans un dessin animé. Ils sont toujours formés par des polygones, mais les textures appliquées, les ombres portées, et d'autres détails, donnent réellement l'impression de graphismes en 2D. Pour vous donner une idée, cela ressemble à Fear Effect sur PS, en bien mieux goupillé. De plus, les mouvements des persos, les expressions de leurs visages, ainsi que leurs chorégraphies, paraissent extrêmement naturels. Au rythme des musiques, on a presque envie de bouger avec eux. Tout cela accentue le sentiment de liberté qu'on éprouve dans les niveaux. On peut vraiment rouler partout, il suffit de trouver le bon passage, où la bonne passerelle. Jet Set Radio est donc un excellent jeu, qui montre encore une fois le talent immense de Sega. J'ai accroché jusqu'au bout des pieds. Ce titre m'a même donné envie de rechausser mes rollers (que j'ai prêtés à une copine depuis six mois), et d'aller faire la folle en ville! Et pour finir sur une bonne nouvelle, sachez que ce jeu est prévu en France et aux Etats-Unis, où son nom se changera en Jet Grind Radio.

**Gia**

## HELP! LE JAPONAIS FACILE

Voici quelques conseils pour moins ramer au début. Même si le jeu comporte beaucoup de dialogues en anglais, certaines instructions restent en japonais.

*Souvent, pour réussir une mission, il faut tagger tous les endroits indiqués par une flèche rouge. Pour les repérer, appuyez sur Start.*

*Dans certains niveaux, ce ne sont pas les murs qu'il faut tagger, mais les ennemis, qui se déplacent eux aussi.*

*Pour aller plus vite, prenez un peu d'élan, et "grindez", autrement dit, sautez sur des tiges ou des murs. Pour quitter le rail, un bond suffit.*

*On peut "grinder" sur beaucoup de choses anodines. Essayez de sauter sur les rails, vous glisserez plus vite.*

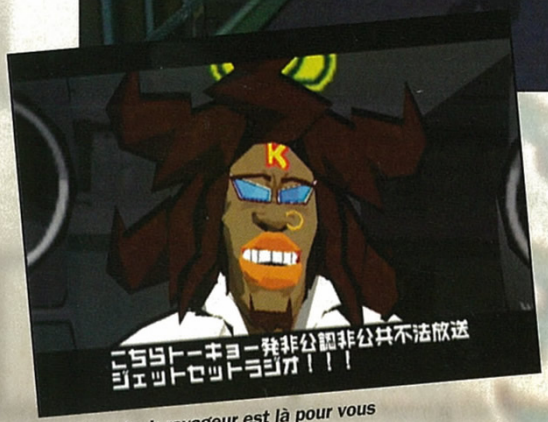
## FLICAILLE, RACAILLE ET MA CHÉRAILLE

Rouler dangereusement dans la ville ne gêne pas nos amis les poulets. Mais dès que vous commencez à trop colorier les murs, ils ne sont pas contents. C'est la cavalerie qui arrive à la rescousse, prête à tout pour vous arrêter.

# Jet Set Radio

*On a beau être en roller, les escaliers, eux, doivent être montés marche après marche.*

*Il est possible de sauter par-dessus le pont, mais gare à la chute !*



*Ce DJ au look ravageur est là pour vous donner de précieux conseils.*

## GRAFFITI ON THE STREET

Tapisser les murs de la ville avec de beaux graffitis sans risquer de finir la nuit au poste de police, c'est possible avec Jet Set Radio ! Et pas besoin d'être un artiste reconnu pour exceller !

*Un beau graphe comme ça, ce n'est pas courant dans la vie quotidienne.*

*Pour taguer, tournez la commande analogique comme indiqué à l'écran. Le résultat final dépendra de votre prestation.*

*Les vrais graphistes pourront bichonner leurs œuvres et les intégrer directement dans les niveaux du jeu !*

## TOKYO S'ÉVEILLE

L'action de Jet Set Radio se passe à Tokyo, dans des quartiers assez connus. Les décors respectent bien l'architecture réelle de la ville, et on reconnaît facilement certains coins de rue. En voici quelques exemples.

## GALERIE DE PORTRAITS

*Beat est le personnage de base. Il ressemble un peu à Switch...*

*Ce grand Gallum se fait surtout remarquer par son torse fin mais musclé.*

*Corn est tout bleu. Ses capacités sont assez larges et variées.*

*Sous ses airs de morveux détestable, Yoyo est un rider talentueux.*

*Cube est la deuxième fille du groupe. Plutôt sombre, son style est plus sobre que les autres.*

*Combo, le grand black baraqué, se balade toujours avec sa chaîne stéréo.*

*Enfin, Gum, votre première "maîtresse" sait aussi bouger son corps.*

*Des figures spectaculaires peuvent être exécutées lors des sauts.*

*C'est moins fatigant quand on s'accroche aux pare-chocs des voitures.*

*Attention au passage des trains ! Leur rentrer dedans peut faire très mal...*

*Si vous prenez assez d'élan, vous pourrez même "grinder" en montant.*

**93%**

**ÉDITEUR : SEGA**

**JOUEUR : 1**

**JAPON IMPORT**

**LES PLUS**

+ Les musiques entraînantes
+ Les graphismes originaux
+ Des persos hauts en couleur

**LES MOINS**

- Des problèmes de caméra
- Une grosse douleur au pouce

# MAKEN X

**Sorti à Noël dernier au Japon, Maken X arrive cet été en version officielle sur Dreamcast. Rien de nouveau dans cette localisation, si ce n'est les voix qui sont désormais en anglais et les sous-titres en français. Enfin un jeu compréhensible par tous !**

*En changeant de personnage, on change également d'arme. Voici d'ailleurs la seule arme de jet du jeu. Pratique pour éliminer les ennemis à distance.*

*Les effets spéciaux sont nombreux, mais ce sont souvent les mêmes que l'on retrouve.*

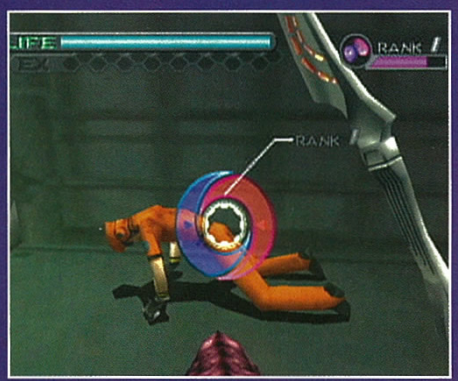
*Les cinématiques sont parfois réussies, comme ici, et parfois ratées. On vous épargne ces images pénibles.*

Bien que vous ne possédiez qu'une seule arme durant tout le jeu, une épée qui plus est, il est possible d'effectuer différentes actions fort utiles pour rester en vie.

*En laissant le doigt appuyé sur le bouton d'action, vous rechargez votre épée, comme indiqué sous la barre de vie.*

*Relâchez le bouton. Votre personnage décoche alors un grand coup d'épée.*

*A l'instar de Zelda sur Nintendo 64, vous pouvez cibler un ennemi. Vos déplacements se font alors autour de lui, automatiquement.*




*Il est possible de pénétrer dans le corps d'un autre personnage. Les caractéristiques de votre héros changent alors.*

Maken X est le nom de code d'une épée fabriquée au plus profond d'un laboratoire secret d'une grande entreprise asiatique. Son pouvoir surnaturel est censé guérir les personnes souffrant de troubles mentaux importants (avaler du Twix à longueur de journée, siroter une caisse de Carlsberg en une heure, jouer à Dr Mario sur sa Gameboy Color...). Hélas, le financier de ces recherches décide d'une autre orientation des travaux, et Maken devient alors un objet d'asservissement destiné à réduire en esclavage les êtres humains. C'est à votre tour d'intervenir. Votre but est simple : retrouver le méchant pour le mettre hors d'état de nuire. Voilà pour le scénario du jeu, qui pour une fois, semble intéressant.

Cependant, passé les premières minutes de jeu, on se dit que quelque chose ne tourne pas rond. Les Doom-like japonais, on le sait, n'ont jamais été de grandes réussites. Nos amis du pays du Soleil-Levant ont en effet beaucoup de mal à se détacher de leur culture. On retrouve dans la plupart de leurs Doom-like soit des robots futuristes, soit des personnages équipés d'armes blanches, genre samouraï et autres ninjas. C'est comme ça et pas autrement !

## Jeu d'enfant

Maken X ne déroge pas à la règle : le personnage que vous dirigez à travers les niveaux – et dont vous ne distinguez que les mains (la vue est dite subjective) –, est un spécialiste des armes blanches. La réflexion n'a pas lieu d'être ici, car le déroulement est extrêmement linéaire. Maken X est d'autant plus simple que les différentes énigmes se résument à actionner un interrupteur pour ouvrir une porte fermée ! La vache !

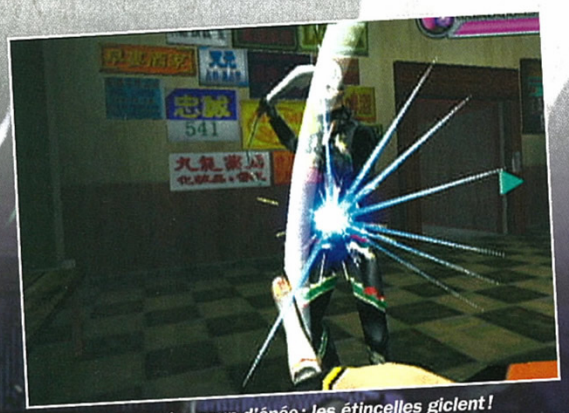
## Nippon, ni mauvais

Les ennemis ne disposent pas d'une grande intelligence artificielle et attaquent toujours de la même manière. Navrant ! Soulignons aussi qu'ils apparaissent systématiquement aux mêmes endroits du niveau... Questions graphismes, on a droit à tout : du bon, comme du mauvais. Si certaines textures sont magnifiques, d'autres sont plutôt insipides. Les décors manquent également de richesse : on évolue la plupart du temps dans des couloirs vides de tout objet. L'impression de déjà vu et de répétition se fait alors cruellement sentir. Dernier mauvais point : les scènes cinématiques. Elles sont interminables, et impossible de les couper. Parfois jolies, mais souvent moches, elles n'apportent pas grand-chose au jeu. Trop c'est trop !

## Sushi dessus !

Vous l'aurez compris, Maken X est le genre de Doom-like qui ne satisfera que les débutants. Le jeu ne demande aucune réflexion particulière et l'action se limite uniquement à découper ses adversaires à l'arme blanche. Avouez que c'est assez limité ! Dans le genre, préférez Quake 3 ou Unreal Tournament, ou mieux, Half-Life, dont la sortie est annoncée officiellement en France pour la fin de l'année.

**Niiico**



*Coup d'épée contre coup d'épée : les étincelles giclent !*

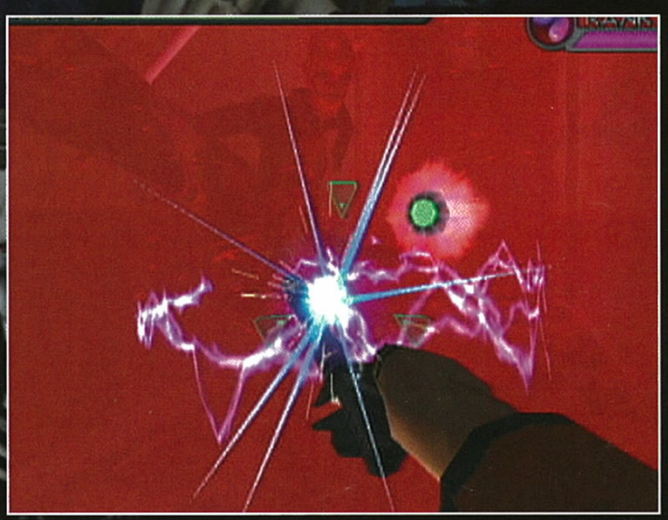
*Pour battre ce genre de personnage, laissez-le vous foncer dessus, esquivez, puis frappez-le dans le dos.*

## BOSS AU SUSHI

Les Japonais ne manquent décidément pas d'imagination. Chaque niveau se termine par un affrontement contre un boss. Du jamais vu ! Si ? Ah, bon...

*Une fois ce boss vaincu, vous pourrez ensuite l'incarner dans le jeu. Sympa non ?*

*Autant vous le dire tout de suite, ce boss est l'un des plus difficiles à battre.*



*Certaines armes autorisent des coups spectaculaires... Hélas, trop peu souvent à notre goût.*



**65%**

**ÉDITEUR : ATLUS**

**JOUEUR : 1**

**OFFICIEL**

**LES PLUS**

+ Des textures parfois réussies
+ Heu... rien d'autre !

**LES MOINS**

- Un jeu trop répétitif
- Des décors vides
- L'intelligence artificielle limitée
- Les cinématiques obligatoires

# KOUDELKA

**Sacnoth ne veut sans doute rien dire pour vous. Derrière ce nom se cache l'équipe qui a œuvré sur Koudelka. Parmi ces développeurs, on trouve quelques anciens employés de Square, c'est dire si le jeu semble prometteur. Et pourtant...**

Sorti au Japon il y a quelques mois (C+ n° 97 - 87 %), Koudelka est désormais disponible aux Etats-Unis, entièrement traduit en anglais. Ce jeu est en fait une mixture de deux genres qui font fureur partout dans le monde : le RPG (à la Final Fantasy) et le survival-horror (façon Bio Hazard). En effet, le joueur dirige ses persos à travers des salles en 2D, comme dans Resident Evil, et il doit affronter des ennemis au tour à tour, à la manière d'un RPG traditionnel. Ce genre novateur est assez déroutant au début, mais, au bout d'une petite heure, on finit par s'y habituer. Tout d'abord, les déplacements ne se font pas comme dans Resident Evil, il n'est pas nécessaire de faire pivoter son personnage pour aller dans une direction. Ensuite, lors des phases de combat, il faut déplacer ses personnages et se rapprocher des ennemis pour les attaquer...

## La maison de l'horreur

Koudelka, une ravissante jeune femme, est invitée par la voix d'un fantôme à se rendre dans le monastère de Nemeton. Au cours de sa quête, elle fait la connaissance d'Edward Plunkett et de James O'Flaherty. Edward est un chercheur de trésors à forte carrure, qui rêve de dépouiller cette demeure de ses biens les plus précieux. Quant à James, c'est un évêque, envoyé en mission au monastère par le Vatican. Malgré ses dires, ce dernier personnage semble avoir de grands projets pour ces lieux hantés.
Sur la route, votre troupe d'aventuriers rencontrera de nombreux personnages, vivants ou non, qui ne leur voudront pas que du bien. C'est notamment le cas du couple de domestiques qui cherchera à vous tuer tout au long de l'aventure. Pour espérer sortir un jour vivant du monastère, vous devrez explorer chaque pièce à la recherche d'indices ou d'objets. Les énigmes, même si elles sont rares, demandent énormément de réflexion. Pour ce qui est des armes, elles sont vraiment très nombreuses et variées. Chacune affecte les statistiques de celui qui la porte. Même si une arme n'a l'air de rien, elle peut avoir son importance. Par exemple, pour liquider le Monstroplante, premier boss du jeu, il faut utiliser le couteau de feu, seule arme qui puisse lui faire mal.

## Une ambiance extraordinaire

Si Kouldelka tient sur quatre CD, ce n'est pas pour le plaisir d'offrir une grosse boîte. Chaque "galette" renferme quantité de scènes cinématiques de grande qualité. Elles interrompent le jeu aux moments cruciaux de l'aventure. Parfois, des minifilms en 3D viennent enrichir le tout. Durant ces séquences, on assiste à de véritables petites scènes de théâtre. Les dialogues en anglais sont de qualité et divinement joués. Et, même pour ceux qui débutent l'anglais, toutes les phases de discussion sont aisément compréhensibles, grâce au ton des acteurs et aux mouvements des personnages. L'horreur est également omniprésente et de nombreux cadavres jonchent le sol. Enfin, le scénario, bien ficelé et accompagné par la musique d'Hiroki Kikuta (Secret of Mana), provoque chez le joueur diverses sensations : peur, stress, doute, sursaut... Mais, derrière ce tableau en apparence idyllique, se cachent hélas de nombreux défauts qui nuisent au jeu.

## Loin d'être parfait

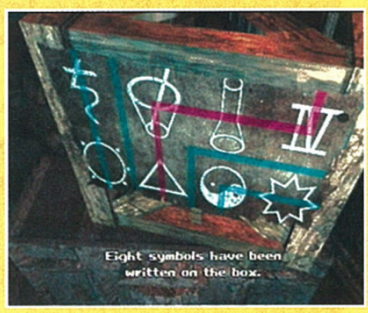
Plaqués sur des décors sublimes, les personnages, très pauvres en polygones, font tache. Les zones d'ombre sont très mal travaillées, ce qui procure une certaine frustration. A cause du manque de lumière, il est très fréquent de passer à côté d'un objet posé sur le sol. De plus, les angles de caméra sont très mal choisis. On tourne parfois pendant des heures à la recherche d'une porte que l'on ne peut apercevoir. Mais la palme revient aux phases de combat. Tout d'abord, les aires sont bien vides. A part le sol, tout est noir. Ensuite, les affrontements sont beaucoup trop nombreux et longs. Rien que pour abattre un chat noir, il faut compter entre 10 et 15 minutes. Cela est principalement dû au temps de chargement. C'est dommage, car sans ces problèmes, Koudelka aurait pu devenir la référence du genre.

**Kael**

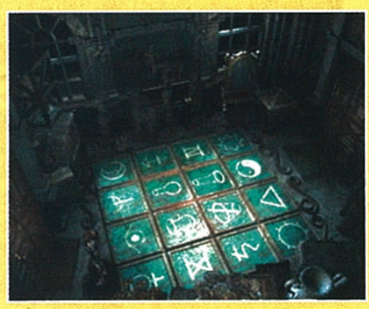
## HELP ! MERCI KAEL

Difficile, Kouldelka l'est à certains moments. Les énigmes sont parfois compliquées, et même lorsque la solution semble à portée de main, on peut avoir du mal à l'atteindre.

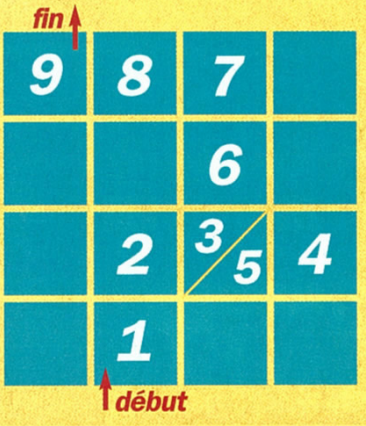
*Après avoir tué Alex, fouillez sa dépouille pour obtenir la clé rouge. Puis retournez dans la salle du trésor.*

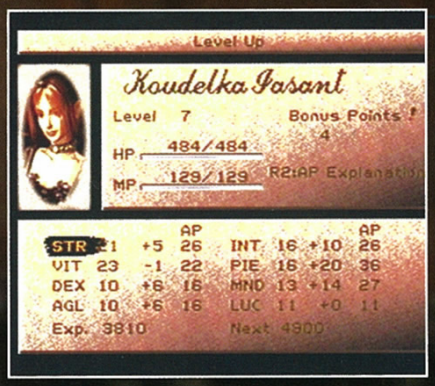



*Dans la salle suivante, regardez le tableau qui se trouve en bas à droite de la pièce. Vous y découvrirez un code.*



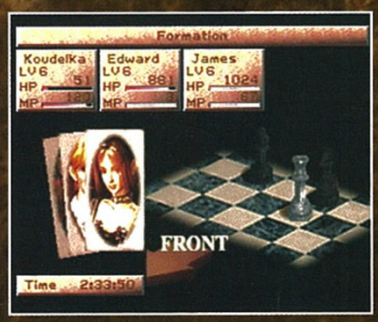
*Enfin, allez dans la salle qui se trouve derrière Alex, et marchez sur les bonnes dalles pour actionner le mécanisme. Comme ceci :*



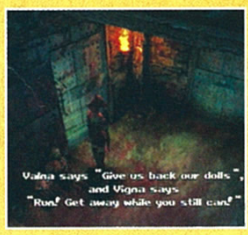

*Il est possible de paramétrer ses personnages. En plus de choisir leurs armes et armures, il faut répartir leurs points d'expérience.*

*Les séquences qui découpent le jeu sont vraiment sympas. Elles permettent d'en apprendre davantage sur l'histoire.*




*Le placement de vos personnages est très important. Il faut prendre en compte l'arme et la force de chacun.*

*La carte est bien utile pour se repérer et s'éviter de tourner en rond durant des heures.*




*Au début du deuxième CD, il faut donner une poupée à Valna et à sa sœur en échange de la clé verte.*

*La première poupée se trouve dans la cuisine des domestiques, dans le local du fond. Pour y aller, il faut posséder la clé rouge.*

*Vous trouverez la seconde poupée plus tard. Elle se trouve dans le cimetière du troisième CD, près d'une pierre tombale.*

## LE RIDICULE NE TUE PAS

S'il y a une chose qui a été négligée par Sacnoth, ce sont bien les ennemis. Outre les chevaliers et les fantômes, qui sont de bonne facture, les autres monstres sont vraiment grotesques et débiles. Le pire, c'est qu'ils sont tous très résistants. On se bat donc pendant un quart d'heure contre un cafard ou une chaise qui lance des couteaux. Magnifique !

*Les jambes. Vous rencontrerez cet ennemi très fréquemment. Sa mission est de vous enquiquiner pour augmenter artificiellement la durée de vie du jeu.*

*Le zombie à l'envers avec un pied à la place de la tête : sans commentaire !*

*Le truc : au départ, difficile de comprendre de quoi il s'agit. Ça ressemble à une grosse boule entourée d'une ceinture de chasteté jaune...*



**86%**

**ÉDITEUR : SNK**

**JOUEUR : 1**

**USA IMPORT**

**LES PLUS**

+ L'ambiance
+ Les nombreuses cinématiques
+ Les dialogues
+ Le nombre d'armes

**LES MOINS**

– Le gameplay
– Les combats
– Les personnages

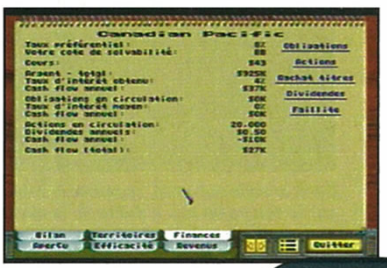
*Afin de faire circuler le plus de trains, il faut construire des lignes à deux voies. Ça coûte un peu plus cher, mais si vous savez les exploiter, elles seront vite rentabilisées.*

# Railroad Tycoon II

**Les trains sont une invention très pratique. Ils permettent de transporter rapidement hommes et marchandises. Mais leur exploitation n'est pas de tout repos...**

*Après plusieurs années de bons et loyaux services, il arrive qu'une locomotive vous "lâche". Pas de panique, si vous avez de l'argent, elle se réparera toute seule.*

*Il faut relier le maximum de villes entre elles. Certaines n'hésiteront pas à vous payer pour que la ligne passe près d'elles.*




*Une bonne gestion des finances est primordiale pour réussir une mission. C'est sur cet écran qu'il faut gérer tous ses mouvements d'argent.*

1804. Les premières locomotives font leur apparition. Pour quelques industriels, c'est l'occasion de gagner un maximum d'argent. Dans Railroad Tycoon 2, vous incarnez un magnat de la finance lancé à la conquête de la planète. Pour cela, il doit poser des rails à travers tous les continents afin de relier le maximum de villes et villages. Une fois les chemins de fer construits, il faut placer des gares. Chaque bourgade a besoin de matières premières. Il faut donc sans cesse gérer le contenu des wagons. Par exemple, si Londres a besoin de blé et que Manchester en possède, vous devrez relier ces deux grandes villes et faire circuler un train sur cette ligne.

### Maîtriser la finance

Autre aspect important : la finance. Pour construire toujours plus de voies, il faut posséder de l'argent. C'est pour cela que les gares sont d'une extrême importance. En effet, c'est par elles que transitent voyageurs, bétail et matières premières. Pour un meilleur service, il faut donc sans cesse améliorer ses gares en construisant des restaurants ou des hôtels. Cela augmentera vos rentrées. Pour obtenir de l'argent très rapidement, il est aussi possible de faire appel aux banques. Grâce à ces institutions financières, vous pouvez obtenir un prêt qu'il faudra rembourser avec intérêts (ces derniers varient selon votre réputation). En achetant les actions de votre compagnie, vous vous assurez un revenu quotidien, mais ce n'est pas sans risque. En effet, si jamais la bourse venait à s'effondrer, ce serait la faillite assurée.

### A travers l'histoire

Au début du jeu, vous avez le choix entre deux modes. Dans le premier, Mission, le but est de remplir divers objectifs dans le temps imparti. Découpé en trois étapes à la difficulté progressive, chacun vous permettra d'obtenir une médaille (bronze, argent, or). Ces missions, qui peuvent être jouées dans n'importe quel ordre, se déroulent de manière chronologique et suivent scrupuleusement l'histoire du chemin de fer. D'ailleurs, de nouvelles locomotives apparaissent régulièrement, à des dates bien précises et parfaitement "localisées". Par exemple, les TGV ne sont disponibles que dans les missions avec la France ou le Japon. Dans le mode Scénario, le but est de devenir le numéro 1 des compagnies de chemin de fer en un temps donné. Très difficile, voire impossible avant de maîtriser parfaitement le jeu, il nécessite de la patience, de la méthode et de la ruse.

### Un titre bien trop PC

Fidèle adaptation de la version PC, Railroad Tycoon II a conservé son système de jeu. L'utilisation de la manette est donc laborieuse. De plus, cet accessoire est particulièrement imprécis. Entrer dans les options d'un train ou d'une gare est difficile et énervant. Avec la souris, ce titre est beaucoup plus agréable. Cela dit, les joueurs sur console ne sont pas vraiment habitués à ce genre de titre (Theme Park et Sim City exceptés). Enfin, Railroad II est beaucoup trop difficile. Une erreur en début de partie et c'est fini : le découvert grandit et il est impossible de remonter la pente. Pour compliquer encore l'affaire, on ne peut pas sauvegarder en cours de partie. Quand on pense qu'il faut parfois plusieurs heures pour boucler un scénario...

**Kael**

*Des mini films d'époque illustrent chaque mission et scénario. Cela confère encore plus de vie à Railroad Tycoon II.*

**88%**

ÉDITEUR : TAKE 2

JOUEUR : 1

OFFICIEL

LES PLUS

+ L'histoire des chemins de fer respectée
+ Le souci du détail

LES MOINS

– Le jeu à la manette infernal
– Une difficulté trop élevée

# MAG FORCE RACING

**Mag Force Racing est le premier prétendant dans le genre WipEout sur la Dreamcast. Des vaisseaux ultra rapides et armés jusqu'aux dents vont en découdre sur les pistes les plus sinueuses et les plus traîtres de la galaxie.**

Les menus de sélection, particulièrement stylisés et résolument high-tech, nous mettent tout de suite dans le bain. Une fois réglés les paramètres et les options idéales pour commencer la course, vous accédez directement aux cinq pistes proposées. Chaque circuit possède un tracé original et un niveau de difficulté qui lui est propre. Mais, pour tous, les décors restent un peu froids et vides, quel que soit votre choix. Quatre véhicules sont disponibles au début de la partie. Ces foudres de guerre possèdent chacun des caractéristiques qui séduiront tous les types de pilotes. Le design des vaisseaux est assez soigné, avec des touches originales, malgré un niveau de détails un peu léger.

## Au menu

Il existe plusieurs types de courses. Le mode Championnat permet de participer à une course officielle sur les principaux circuits. Vous serez opposé à huit autres pilotes dans une série de courses de haut niveau. Le mode Contre la montre est destiné aux fans de vitesse qui veulent battre des records plutôt que de concourir contre des adversaires. Enfin, les deux modes Multijoueurs permettent de se tirer la bourre jusqu'à quatre simultanément. Ces deux modes se différencient par l'orientation arcade du second. Les sensations y sont beaucoup plus extrêmes que dans le mode Multijoueur traditionnel. Les options succinctes permettent de régler quelques détails audiovisuels. Mais avouons que le tout manque de variété et d'originalité, et la durée de vie s'en trouve donc réduite.

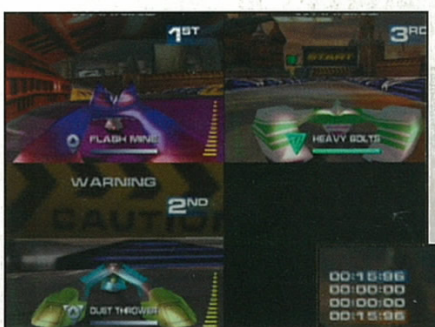
## Un résultat discutable

C'est évident, les premiers tours de piste ne sont pas très convaincants. Les sensations manquent cruellement à l'appel. Même au bout de quelques heures, une fois les commandes bien maîtrisées, le piment n'est toujours pas là. Le pilotage n'est pas compliqué, mais la profondeur de jeu est désespérément absente. Il n'y a aucune finesse dans le pilotage des bolides. Les armes à disposition pour venir à bout des opposants manquent de variété et les effets visuels sont trop discrets.

D'une réalisation tout juste convenable, ce Mag Force Racing ne fait pas honneur à la Dreamcast. Alors, malgré son côté futuriste, ne vous attendez pas à retrouver dans ce titre les montées d'adrénaline de WipEout.

**Toxic**

*A l'image de WipEout, il est possible de laisser des mines sur le circuit pour surprendre les adversaires. Evitez le contact direct avec ces sales engins.*




*Le mode Multijoueur est assez convivial pour peu que l'on maîtrise son bolide. Aucune perte de vitesse à signaler.*

*Le vaisseau cyclone est un bolide bien équilibré. Son poids et sa puissance en font un concurrent de premier plan.*

*L'atmosphère qui règne à Moscou est oppressante. Vos réflexes doivent être aiguisés.*

*Hawai n'est pas seulement un lieu de repos et de contemplation. La course y est acharnée...*

*Les armes manquent d'originalité. Le spectacle n'est pas au rendez-vous.*

**72%**

**ÉDITEUR : CRAVE**

**JOUEURS : 1-4**

**OFFICIEL**

**LES PLUS**

+ Des graphismes assez fins
+ Une esthétique particulière
+ Le mode Multijoueur

**LES MOINS**

+ Des décors vides
+ Pas d'originalité
+ Pas de sensation de vitesse
+ Manque de profondeur

# FUR FIGHTERS

**Scoop : la Dreamcast a des poils ! Eh oui ! Les scientifiques du monde entier se sont penchés sur le problème sans pouvoir avancer une théorie valable. Néanmoins, tous les soupçons se portent sur la sortie de Fur Fighters, qui aurait entraîné un développement incontrôlé du système pileux de la console de Sega. Dans quel monde vivons-nous ? On se le demande...**

*C'est au premier village que l'on fait la connaissance des principaux protagonistes du jeu. Le décor est agréable et coloré.*

*L'ascenseur secret est un bon exemple d'énigme que l'on trouve dans le jeu.*

Fur Fighters vous propose de participer à une aventure colorée, en compagnie d'adorables créatures à fourrure. L'ignoble, le terrifiant, l'abominable Viggo a investi le monde paisible des Fur Fighters. Toutes les places fortes tombent sous les assauts des armées d'ours patibulaires du méchant de service. Pire, les bébés Fur Fighters (eux aussi très poilus) ont été enlevés par les troupes de choc du tortionnaire. La mission des six héros au poil soyeux est donc de sauver les mômes, en éradiquant au passage les forces de Viggo. Il faudra également élucider un certain nombre d'énigmes pour assurer une bonne progression.

La partie commence dans le village principal des Fur Fighters. Vous sélectionnez votre combattant principal parmi les six proposés : Roofus le chien, Juliette le chat, Bungalow le kangourou, Tweek le petit dragon, Rico le pingouin et Chang le panda. Ensuite, le général en chef des forces Fur Fighters vous convoquera pour un briefing. Avant de réaliser vos exploits sur les champs de bataille, un passage par le camp d'entraînement du village s'impose. Vous pourrez revêtir la forme de chacun des six combattants et prendre connaissance de leurs aptitudes particulières.

## Dans le feu de l'action

La prise en main est évidente et le confort de jeu, immédiat. Le centre d'entraînement vous familiarise également avec les différents objets que vous pourrez récolter. Enfin, pour corser la difficulté, chaque bébé Fur Fighters ne peut être sauvé que par un poilu de la même espèce. Ainsi, Rico le pingouin ne pourra sauver que le bébé pingouin, et pas des pandas. Pour surmonter cette contrainte, des zones de transformation sont accessibles dans divers endroits du jeu. Il suffit de passer dessus pour se métamorphoser en un autre animal. Une fois toutes les actions possibles et l'armement conséquent des Fur Fighters passés en revue, la voie est libre pour investir les différents niveaux où Viggo règne en maître.

La première destination du jeu est New Quack City. C'est le seul niveau immédiatement accessible, après un bref passage dans le métro. Les phases de plates-formes et d'action alternent de façon équilibrée. Le décor est soigné et détaillé. Pour vous aider, écoutez les conseils de votre général, qui vous indique les actions à accomplir et les endroits clefs.

## Des petites énigmes

Chaque niveau principal se décompose en plusieurs places fortes à investir. Les ennemis sont bien présents sur votre parcours, et l'adversité est de taille. La suite est dévoilée en fonction de vos exploits et du nombre de bébés sauvés. Il faut parfois se creuser la tête pour résoudre les petites énigmes, mais la difficulté n'atteint jamais des sommets. Les actions et la réflexion demandées sont assez linéaires et simples, mais innovantes en même temps. Le ton résolument plaisant de ce jeu détonant et varié ne manquera pas de séduire les amateurs d'aventures délirantes.

## Plus on est de fous...

L'intérêt général est, de plus, relancé par le mode Multijoueur qui réserve quelques belles heures de combat à quatre, tout en laissant une marge d'action appréciable aux spécialistes des combats à plusieurs en arène. Ne vous laissez pas rebuter par son aspect niais, car Fur Fighters, grâce à son action riche et variée ne s'adresse pas qu'aux enfants.

**Toxic**

## LES HÉROS À POIL !

Il est important d'alterner entre les différents héros pour libérer tous les bébés. Chaque combattant à fourrure possède des aptitudes particulières. A vous d'utiliser judicieusement les créatures au bon moment pour ne laisser aucune chance à Viggo ni à ses ours maléfiques.

***Roofus est un chien guerrier que rien n'arrête. Placez-vous sur les galeries du sol, et Roofus n'hésitera pas à passer sous terre pour atteindre l'autre extrémité.***

***Bungalow le kangourou peut sauter beaucoup plus loin que ses petits camarades. Pratique pour atteindre des grandes distances.***

***Rico le pingouin est le seul Fur Fighters capable de plonger et de nager dans les profondeurs aquatiques.***

***Juliette, outre le fait de porter un charmant prénom, est capable de donner un magnifique coup de pied retourné.***

***Tweek le petit dragon peut voler un court instant grâce à ses oreilles. Appuyez deux fois sur L.***

***Chang est un animal sympathique et suffisamment petit pour s'introduire dans les conduits et les trous de souris.***

***Les Fur Fighters ne se contentent pas de donner des coups à mains nues, ils ont droit au shot gun, un classique des Doom-like.***

***Dans la boîte de nuit, faites le même enchaînement que votre professeur pour gagner le plus possible de bonus.***

***C'est au centre d'entraînement que vous apprendrez à maîtriser vos techniques de combat.***

***En mode Multijoueur, les combats sont âpres et très disputés.***

***Ne vous précipitez pas et visez bien les vilains ours.***

**89%**

**ÉDITEUR : ACCLAIM**

**JOUEURS : 1-4**

**OFFICIEL**

**LES PLUS**

+ L'esthétique
+ La jouabilité
+ Des niveaux innovants
+ Le mode Multijoueur

**LES MOINS**

– Quelques caméras mal placées
– Des énigmes un peu simplettes
– L'ambiance enfantine

# ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S

## DVD

NEW **LECTEUR DVD SAMSUNG 709 2490 F**

**ARRIVAGE TOUTES LES SEMAINES, NOUS CONTACTER**

**LISTE DES FILMS DISPONIBLES SUR SIMPLE DEMANDE**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 7éme VOYAGE DE SINBAD | 189 F | LE LIVRE DE LA JUNGLE | 189 F |
| ALBATOR 84 VOL 1 | 199 F | LE MASQUE DE ZORRO | 169 F |
| ALBATOR 84 VOL 2 | 199 F | LEON MORIN PRETRE | 169 F |
| ALBATOR 84 VOL 3 | 199 F | LE ROI LION 2 | 179 F |
| BABE 2 | 189 F | LIMBO | 189 F |
| BIRDAY | 189 F | LES 101 DALMATIENS | 189 F |
| CARMEN | 189 F | LES VISITEURS 2 | 169 F |
| CHASSE A L'HOMME | 189 F | MATRIX | 189 F |
| COFFRET ALIEN VOL 1 A 4 | 549 F | MULAN | 189 F |
| DARKMAN | 189 F | NICKY LARSON | 189 F |
| FANTOMAS COLLECTOR | 299 F | OPENING NIGHT | 189 F |
| GO | 189 F | PINOCCHIO | 189 F |
| HAUTE VOLTIGE | 189 F | POKEMON VOL 1 | 199 F |
| HERCULE | 189 F | POKEMON VOL 2 | 199 F |
| HORIZONS LOINTAINS | 189 F | POKEMON VOL 3 | 199 F |
| JAWBREAKER | 189 F | RONIN BLADE | 179 F |
| JOHNNY MNEMONIC | 189 F | SHADOWS | 189 F |
| KING COBRA | 189 F | TAXI DRIVER | 189 F |
| LA BELLE ET LE CLOCHARD | 189 F | UN PASSE VIRTUEL | 189 F |
| LA DOLCE VITA | 189 F | UN VIOLON SOUS LES TOITS | 169 F |
| LA MOMIE | 189 F | UNE FEMME SOUS INFLUENCE | 189 F |
| L'ARME FATALE 4 | 169 F | URBAN LEGEND | 189 F |

**3 DVD ACHETES = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS**

## GAME BOY

| | |
|---|---|
| CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR (BLEU, JAUNE, ROUGE, VERT, VIOLET, VIOLET TRANSPARENT) | 499 F |
| CONSOLE GAME BOY POCKET VERTE + SOCCER | 399 F |
| POKEMON PIKACHU | 149 F |
| 2 ECRANS (PO) | 69 F |
| ACTION REPLAY PROFESSIONNEL | 229 F |
| ALIM + BATTERIE (CO OU PO) | 69 F |
| ALIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO OU PO) | 149 F |
| CABLE LINK | 39 F |
| CARTE MEMOIRE | 199 F |
| KIT DE VIBRATION | 129 F |
| LOUPE AVEC LUMIERE | 39 F |
| IMPRIMANTE GAME BOY POCKET | 399 F |
| MINI LIGHT (CO OU PO) | 39 F |
| SMART COM (CO OU PO) | 249 F |
| SACOCHE CARRYING CASE (CO OU PO) | 79 F |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 720° SKATE BOARDING (CO) | 149 F | NHL 2000 (CO) | 229 F |
| **ALERTE AUX MARTIENS (CO)** | **249 F** | **ODDWORD L'EXODE D'ABE (CO)** | **199 F** |
| ARMY MEN (CO) | 249 F | PITFALL (CO) | 169 F |
| **ASTERIX SUR LA TRACE D'IDEFIX (CO)** | **249 F** | POKEMON BLEU | 229 F |
| **BATTLETANK (CO)** | **229 F** | **POKEMON JAUNE** | **229 F** |
| BRAIN DRAIN | 99 F | POKEMON ROUGE | 229 F |
| BREAK OUT (CO) | 129 F | POWER QUEST (CO) | 199 F |
| **BUG'S LIFE (CO)** | **199 F** | **RAYMAN (CO)** | **229 F** |
| BUST A MOVE 3 | 129 F | READY 2RUMBLE BOXING (CO) | 229 F |
| BUST A MOVE 2 | 129 F | **ROLAND GARROS 2000 (CO)** | **229 F** |
| CAESAR PALACE 2 (CO) | 199 F | SPY HUNTER | |
| CARMAGEDDON (CO) | 199 F | + MOON PATROL (CO) | 199 F |
| CAT WOMAN (CO) | 229 F | SUPER MARIO BROS (CO) | 229 F |
| CENTIPEDE (CO) | 129 F | STAR WARS RACER (CO) | 199 F |
| CUTTHROAT ISLAND | 79 F | TARZAN (CO) | 199 F |
| DAFFY DUCK (CO) | 229 F | **TAXI 2 (CO)** | **229 F** |
| DEFENDER + JOUST (CO) | 169 F | **TAZ DEVIL MUNCHING (CO)** | **229 F** |
| **DRIVER (CO)** | **229 F** | **TELEFOOT SOCCER (CO)** | **229 F** |
| **F1 WORLD GRAND PRIX 2 (CO)** | **229 F** | THE MUPPETS (CO) | 199 F |
| **F-18 THUNDER STRIKE (CO)** | **199 F** | **TOMB RAIDER (CO)** | **249 F** |
| FOURMIZ (CO) | 229 F | **TONIC TROUBBLE (CO)** | **199 F** |
| FROGGER (CO) | 129 F | TONY HAWK SKATEBOARDING (CO) | 199 F |
| GAME WATCH GALLERY 3 (CO) | 169 F | TRACK'N FIELD | 169 F |
| GRUNTZ (CO) | 199 F | TOY STORY 2(CO) | 249 F |
| **GUY ROUX 2000 (CO)** | **229 F** | TRACK'N FIELD DECATHLON (CO) | 229 F |
| JEREMY McGRATH S.CROSS 00 | 199 F | **TUROK 3 (CO)** | **199 F** |
| JOHN MADDEN 2000 (CO) | 199 F | TUROK RAGE WARS (CO) | 199 F |
| KLUSTAR (CO) | 199 F | **UEFA 2000 (CO)** | **229 F** |
| LA BELLE ET LA BETE (CO) | 229 F | **ULTIMATE PAINTBALL (CO)** | **199 F** |
| LE MASQUE DE ZORRO (CO) | 229 F | VEGA GAMES (CO) | 249 F |
| **LES 24H DU MANS (CO)** | **249 F** | WARIO LAND 2 (CO) | 249 F |
| **LUCKY LUCKE (CO)** | **199 F** | **WARIO LAND 3 (CO)** | **249 F** |
| MAGICAL TETRIS (CO) | 199 F | **WCW MAYHEM (CO)** | **229 F** |
| MARIO GOLF (CO) | 199 F | WINTER GAMES (CO) | 229 F |
| MICKEY RACING (CO) | 249 F | **WRESTLEMANIA 2000 (CO)** | **199 F** |
| MICROMACHINES 1 ET 2 (CO) | 229 F | WWF ATTITUDE (CO) | 229 F |
| MONTEZUMA (CO) | 169 F | YANNICK NOAH TENNIS 2000 (CO) | 229 F |
| MOTOCROSS (CO) | 199 F | YODA STORIES (CO) | 229 F |
| | | ZELDA (CO) | 249 F |

## AUTRE

**MONTRES POKEMON PIKACHU: MODELE AIGUILLE 99 F, DIGITAL 69 F**
**CARTES POKEMON A JOUER, CLASSEURS POKEMON, FIGURINES POKEMON, PELUCHES, MONTRES, ETC... (NOUS CONTACTER)**

**CONSOLE GAME GEAR + VR TROOPERS 449 F**

**JAGUAR** *Syndicate* **49 F**

**LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE ET GRATUITE**
**DVD, PC, SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, 3DO, NEC, POKEMON**

## PC

NEW

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3D PROPHET | 1990 F | SIDE WINTER GAME PAD PLUS | 149 F |
| GAME COMMANDER+MULTIPORT | 249 F | SIDE WINDER FREESTYLE PRO | 349 F |
| BLEEM | 349 F | SIDE WINDER STICK STANDARD PRO | 199 F |
| XENTOR 32Mb | 1490 F | VOLANT+ PEDALIER | |
| SIDE WINDER GAME PAD | 249 F | RETOUR DE FORCE ACT.LABS | 990 F |

| | | | |
|---|---|---|---|
| AGE OF EMPIRE 2 | 349 F | MDK 2 | 329 F |
| AIRPORT 2000 VOL N°2 | 329 F | MAJESTY | 299 F |
| ALIEN VS PREDATOR GOLD | 299 F | MIGHT AND MAGIC 7 | 299 F |
| BEETLE CRAZY | 299 F | MIGHT AND MAGIC MILLENIUM | 349 F |
| BHUNTER | 349 F | MUSIC 2000 | 299 F |
| BUSINESS TYCOON | 329 F | NEED FOR SPEED PORSCHE 2000 | 329 F |
| CLOSE COMBAT TRILOGY | 349 F | NERF ARENA | 269 F |
| COLIN McRAE RALLY 2 | 349 F | PLANSCAPE TORMENT | 329 F |
| COMMAND AND CONQUER + ALERTE ROUGE | 199 F | POMPEI | 299 F |
| DAIKATANA | 369 F | RALLY CHAMPIONSHIP 2000 | 369 F |
| DEMOLITION RACER | 269 F | RAYMAN CE2 | 149 F |
| DEVIL INSIDE | 299 F | RAYMAN COLLECTOR | 199 F |
| DIABLO 2 | 349 F | RAYMAN 100 NIVEAUX | 99 F |
| DIE HARD TRILOGY 2 | 299 F | REVENGE OF ARCADE | 199 F |
| DRACULA | 329 F | RISK 2 | 299 F |
| ENNEMY ENGAGED | 349 F | ROLAND GARROS 2000 | 249 F |
| EMPIRE MAXIMUM | 249 F | ROLLCAGE STAGE 2 | 299 F |
| EURO 2000 | 349 F | ROLLER COASTER TYCOON | 199 F |
| EVERQUEST THE RUIN OK KURNAK | 299 F | SHOGUN | 299 F |
| FLIGHT SIMULATOR 2000 | 399 F | SIM CITY WORLD EDITION | 299 F |
| FLIGHT SIMULATOR PRO 2000 | 499 F | SOLDIER OF FORTUNE | 299 F |
| FOOTBALL MANAGER 2000 | 299 F | SOULBRINGER | 299 F |
| GTA 2 | 349 F | STARLANCER | 369 F |
| GUY ROUX MANAGER 2000 | 299 F | SUPERBIKE 2000 | 349 F |
| HALL LIFE+TEE-SHIRT | 349 F | THEME PARK WORLD | 349 F |
| HONDA MOTOCROSS | 299 F | THEOCRASY | 329 F |
| INTERNATIONAL SUPER SPORT 2000 | 269 F | TOY STORY 2 | 269 F |
| INVICTUS (CONQUEST 2) | 299 F | UEFA 2000 | 369 F |
| L'AMERZONE | 249 F | ULTIMA ONLINE | 199 F |
| LEMMING REVOLUTION | 269 F | VAMPIRE | 299 F |
| LES FOURMIZ | 349 F | VIRTUAL SKIPPER | 299 F |
| LES SIMS | 329 F | V-RALLY 2 | 349 F |
| L.S LINK 2000 | 369 F | WALL STREET TYCOON | 329 F |
| MAYDAY | 199 F | WILD WILD WEST | 299 F |

**2 JEUX ACHETES HORS PROMOS = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS**

### PROMO PC

| | | | |
|---|---|---|---|
| KOL.2000 CIVILIZATION MULTIPLAYER | 99 F | KOL.2000 TELEFOOT MANAGER 99 | 99 F |
| KOL.2000 EUROPEAN AIR WAR | 99 F | KOL.2000 SAM & MAX+DAY OF TENTACLE+OUTLAWS | 99 F |
| KOL.2000 FULL+DIG+INDIANA | 99 F | KOL.99 MIGHT & MAGIC 6 | 99 F |
| KOL.2000 GUY ROUX 99 | 99 F | KOL.99 PRO PINBALL BIG RACE | 99 F |
| KOL.2000 MONOPOLY | 99 F | KOL.99 SETTELERS 1+2 | 99 F |
| KOL.2000 REBEL 2+SHADOW | 99 F | MOTO RACER 2 CLASSIC | 99 F |
| KOL.2000 REBEL ASSAULT+DARK FORCE+X-WING | 99 F | TOCA TOURING CAR 2 CLASSIC | 99 F |
| | | V-RALLY 99 | 99 F |

## MANGAS FILMS

### COFFRETS

| | |
|---|---|
| **ALBATOR 84** (7 vol..) | 449 F |
| **ALBATOR 78** (7 vol.) | 499 F |
| **CAPITAINE FLAM Partie I** (6 vol.) | 389 F |
| **CAPITAINE FLAM Partie II** (7 vol.) | 449 F |
| **COBRA** (7 vol.) | 449 F |
| **DRAGON BALL série TV Partie 2** | 499 F |
| **DBZ Partie I** (8 vol.) | 499 F |
| **DBZ Partie II** (8 vol.) | TEL |
| **IL ETAIT UNE FOIS...L'ESPACE** (8 vol.) | 499 F |
| **KEN LE SURVIVANT Partie I** (8 vol.) | 499 F |
| **KEN LE SURVIVANT Partie II** (8 vol.) | 499 F |
| **MYSTERIEUSES CITES D'OR** (7 vol.) | 490 F |
| **L'EMPIRE DES CINQS** (8 vol.) | 499 F |
| **ROBOTECH 2** | 499 F |
| **SAINT-SEYA : Le Sanctuaire** (8 vol.) | 499 F |
| **SAN KU KAI** (9 vol..) | 490 F |
| **TOM SAWYER Partie 2** (6 VOL.) | 449 F |
| **X-OR Partie I** (7 VOL.) | 390 F |
| **X-OR Partie II** (8 VOL.) | 399 F |
| **IL ETAIT 1 FOIS L'ESPACE** (8 VOL.) | 499 F |

### VENTE A L'UNITE

| | |
|---|---|
| **ALBATOR 84** (vol.1 à 7) | 99 F |
| **ALBATOR 78** (vol 1 à 7) | 129 F |
| **BLUE SEED** (vol. 1 à 9) | 129 F |
| **CAPITAIN FLAM** (vol. 1 à 13) | 99 F |
| **COBRA** (vol. 1 à 10) | 99 F |
| **DRAGON BALL Z GT** (vol. 1 à 5) | 129 F |
| **EMPIRE DES CINQ** (vol. 1 à 4) | 99 F |
| **ESCAFLOWNE** (vol.1 à 6) | 129 F |
| **KEN LE SURVIVANT LE FILM** | 99 F |
| **KEN 2** ( vol.1 à 4)1 | 129 F |
| **CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS** (vol. 1 à 6) | 129 F |
| **LES MYSTERKIEUSES CITES D'OR** (vol. 1 à 10) | 99 F |
| **NEON GENESIS EVANGELION** (vol. 1 à 9) | 129 F |
| **POKEMON Premiers Défis!** | 99 F |
| **POKEMON A chacun sa technique!** | 99 F |
| **OTOKO JUKU (L'ULTIME COMBAT)** | 129 F |
| **ROBOTECH** (vol. 1 à 9) | 129 F |
| **SLAMDUNK** (vol. 1 à 3) | 129 F |
| **STREET FIGHTER 2** (vol. 1 à 9) | 99 F |
| **TOM SAWYER** (vol. 9) | 99 F |
| **X-OR** (vol. 1 à 15 ) | 99 F |

## SATURN

### LISTE DE JEUX NEUFS A 99 F

| | | | |
|---|---|---|---|
| ALIEN TRILOGY | FIFA 96 | MAGIC CARPET | SCORCHER |
| ALONE IN THE DARK | FRANK THOMAS | NASCAR 98 | SHOCK WAVE |
| AMOK | GHEN WAR | NBA ACTION 98 | SLAM AND JAM |
| ANDRETTI RACING | GRID RUN | NBA JAM EXTREME | SPACE HULK 2 |
| BLACK DOWN | HEXEN | NBA JAM T.E | SOVIET STRIKE |
| BLACK FIRE | HI OCTANE | NBA LIVE 97 | TEMPEST 2000 |
| BURNING RANGERS | IRON MAN | NBA LIVE 98 | TRASH IT |
| DEFCON 5 | J.MADDEN 97 | NHL POWERPLAY | W.L.S 97 |
| DOOM | J.MADDEN 98 | PGA TOUR 97 | W.W.S 97 |
| FIFA 98 | LA HORDE | REVOLUTION X | W.W.S 98 |
| | | RIVEN | WRESTLEMANIA |

### JEUX NEUFS JAPONAIS

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| DARK SALVIOR | 79F | SHINING FORCE 3 SCE 3 | 399F | ACTION REPLAY 3 EN 1 | 249 F |
| GALAXY FIGHT | 79F | SAMOURAI SHODOWN | 79F | MANETTE ANALOGIQUE | 149 F |
| GRAN CHASER | 79F | TOSHINDEN URA | 79F | MANETTE MAD CATZ | 69 F |

### ACCESSOIRES SATURN

## NEO GEO

### JEUX NEUF NEO GEO CD

| | |
|---|---|
| AGRESSOR OF DARK COMBAT | 199 F |
| **FATAL FURY REAL BOUT 2** | **299 F** |
| GALAXY FIGHT | 199 F |
| KING OF FIGHTER 96 COLL. | 99 F |
| KING OF FIGHTER 97 | 199 F |
| KING OF FIGHTER 98 | 299 F |
| **KING OF FIGHTER 99** | **399 F** |
| RAGNAGARD | 199 F |
| SUPER BASEBALL 2020 | 199 F |
| SUPER SIDEKICKS 2 | 199 F |

### NEO GEO POCKET NOIR & BLANC

| | |
|---|---|
| **CONSOLE N&B** | **299 F** |
| BASEBALL STAR N&B | 149 F |
| CHERRY MASTER N&B | 149 F |
| KING OF FIGHTER R1 N&B | 149 F |
| NEO GEO CUP FOOT N&B | 149 F |
| PUZZLE N&B | 149 F |
| SAMOURAI SHADOWN N&B | 149 F |
| TENNIS N&B | 149 F |

### NEO GEO CARTOUCHE

| | |
|---|---|
| CONSOLE NEUVE + STICK | 1990 F |
| METAL SLUG X | 1690 F |
| KING OF FIGHTER 99 | 2390 F |

# ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S

## PLAYSTATION

**PLAYSTATION + DUAL SHOCK +100 F de bon d'achat** — 790 F
(2 bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| VOLANT+PEDALIER MAD CATZ DUAL FORCE | 269 F | 2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS | 349 F | CARTE MEMOIRE 120 BLOCS | 149 F |
| VOLANT + PEDALIER MAD CATZ LICENCIE SONY | 199 F | ADAPTATEUR MULTIJOUEURS | 169 F | PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE | 149 F |
| VOLANT + PEDALIER act labs + C.PSX | 590 F | MANETTE TURBO | 49 F | PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE | 99 F |
| VOLANT + PEDALIER MC 2 | 499 F | MANETTE DUAL SHOCK | 199 F | PRISE PERITEL RGB | 49 F |
| SIEGE BACQUET | 790 F | MANETTE ANALOGIQUE | 99 F | V.G.A BOX | 499 F |
| ACTION REPLAY PRO VF+K7 | 349 F | VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR | 149 F | VIRTUAL GUN | 249 F |
| ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7 | 349 F | RALLONGE MANETTE | 49 F | CABLE DE LIAISON | 99 F |
| MEUBLE DE RANGEMENT | 79 F | PACK DE VIBRATION | 99 F | GAME BOOSTER | 399 F |
| TOUR RANGE CD COULEUR | 49 F | CARTE MEMOIRE 15 BLOCS | 49 F | COQUE PSX COULEUR (SERIE: 5000 A 9000) | 99 F |
| 2 MANETTES SANS FILS | 199 F | CARTE MEMOIRE 30 BLOCS | 59 F | | |

**OFFRE SPECIALE ESPACE 3 GAME'S SONY.POUR TOUTE PRECOMMANDE DE LA PLAYSTATION 2 A PARTIR DU 15/08/2000. POUR TOUS RENSEIGNEMENTS TEL.**

**JEUX NEUFS EUROPEENS**

| | |
|---|---|
| ACE COMBAT 3 | 349 F |
| **ALUNDRA 2** | **199 F** |
| ASTERIX LE FILM | 299 F |
| ARMORINE | 199 F |
| BALLISTIC | 249 F |
| **BEETMANIA+DJ CONTROLLER PAD** | **549 F** |
| BLOODY ROAR 2 | 299 F |
| CAESAR PALACE 2000 | 329 F |
| **COLIN McRAE RALLY 2** | **299 F** |
| CONSTRUCTOR + MEMO | 249 F |
| COOL BOARDERS 4 | 299 F |
| CRASH TEAM RACING + PORTE CD | 349 F |
| **DE SANG FROID** | **349 F** |
| **DESTRUCTION DERBY RAW** | **299 F** |
| DIE HARD TRILOGY 2 | 369 F |
| DINO CRISIS+RESIDENT EVIL 2 | 369 F |
| DRACULA RESSURECTION | 369 F |
| DRAGON BALL Z FINAL BOUT | 249 F |
| **DRAGON VALOR** | **199 F** |
| **EARTHWORM JIM 3D** | **299 F** |
| ECW HARDCORE REVOLUTION | 329 F |
| ERGHEIZ | 299 F |
| EURO 2000 | 369 F |
| EVERY BODY'S GOLF 2 | 199 F |
| F1 RACING CHAMPIONSHIP | 369 F |
| F1 WORLD GRAND PRIX | 299 F |
| FEAR EFFECT | 369 F |
| FORMULA ONE 99 COLLECTOR | 199 F |
| FIFA 2000 | 349 F |
| FIGHTING FORCE 2 | 359 F |
| FINAL FANTASY VIII | 399 F |
| **FRONT MISSION 3** | **299 F** |
| JEREMY McGRATH S.CROSS 2000 | 299 F |
| **GALERIANS** | **299 F** |
| GAUNTLET LEGENDS | 369 F |
| GRAN TURISMO 2 EDITION LE MANS | 299 F |
| GRANDIA | 369 F |
| GUILTY GEAR | 299 F |
| **GUY ROUX 2000** | **299 F** |
| GUNGAGE | 249 F |
| HOGS OF WAR | 349 F |
| HUGO 2 | 299 F |
| IISS PRO EVOLUTION | 369 F |
| JOJO'S BIZARRE ADVENTURE | 329 F |
| J.MADDEN 2000 | 369 F |
| JAMES BOND DEMAIN NE MEURT JAMAIS | 369 F |
| JIMMY WHITE'S CUEBALL 2 | 299 F |
| KNOCK OUT KINGS 2000 | 369 F |
| LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER | 249 F |
| LEGEND OF KARTIA | 249 F |
| **LEGEND OF LEGAIA** | **199 F** |
| LEGO ROCK RAIDERS | 249 F |
| LEGO RACERS | 249 F |
| LES SCHTROUMPFS | 299 F |
| MEDAL OF HONOR | 369 F |
| MEDIEVIL 2 | 199 F |
| MIGHT & MAGIC CRUSADER | 369 F |
| MISSION IMPOSSIBLE | 299 F |
| MUPPET RACE MANIA | 199 F |
| MUSIC 2000 | 299 F |
| NASCAR 2000 | 369 F |
| NBA LIVE 2000 | 369 F |
| **NEED FOR SPEED PORSCHE 2000** | **369 F** |
| NFL EXTREME | 269 F |
| NHL 2000 | 369 F |
| **NIGHTMARE CREATURE 2** | **299 F** |
| **PARASITE EVE 2** | **329 F** |
| POOL ACADEMY | 219 F |
| PREMIER MANAGER 98 | 249 F |
| PSYCHIC FORCE 2 | 349 F |
| **RADICAL BIKERS** | **199 F** |
| RAILROAD TYCOON 2 | 349 F |
| RALLY CHAMPIONSHIP | 369 F |
| RAT ATTACK | 299 F |
| RAYMAN 2 | 369 F |
| RAZMOKET + 2 FIGURINES | 329 F |
| RAZMOKET FONT LEUR CINEMA | 349 F |
| READY TO RUMBLE 2 | 369 F |
| RESIDENT EVIL 3 | 369 F |
| RESIDENT EVIL SURVIVOR | 349 F |
| **REVOLT 2** | **299 F** |
| RIDGE RACER 4 COLLECTOR | 299 F |
| ROAD RASH JAILBREAK | 369 F |
| RONALDO V-FOOTBALL | 369 F |
| **RUGBY 2001** | **299 F** |
| SAGA FRONTIER 2 | 369 F |
| SHADOW MAN | 299 F |
| SHAOLIN | 249 F |
| SHERIF FAIS MOI PEUR | 219 F |
| SILENT HILL | 329 F |
| SPACE DEBRIS | 269 F |
| SOUTH PARK LUV SHACK | 299 F |
| SOUTH PARK RALLY | 299 F |
| **STAR OCEAN 2** | **199 F** |
| STAR WARS: JEDI POWER BATTLES | 299 F |
| STREET FIGHTER ALPHA 3 | 269 F |
| STREET FIGHTER COLLECTION 2 | 269 F |
| **STREET FIGHTER EX+ALPHA 2** | **329 F** |
| STREET SKATER 2 | 369 F |
| **SUIKODEN 2** | **299 F** |
| SUPERBIKE 2000 | 369 F |
| **SYDNEY 2000** | **329 F** |
| SYPHON FILTER 2 | 299 F |
| TARZAN | 349 F |
| THEME PARK WORLD | 369 F |
| TINY TANK | 299 F |
| TOMBI 2 | 199 F |
| TOMB RAIDER 1 + 2 | 249 F |
| TOMB RAIDER 4 | 249 F |
| TOSHIDEN 4 | 349 F |
| TRACK'N FIELD 2 | 369 F |
| UEFA 2000 | 369 F |
| URBAN CHAOS | 369 F |
| **VAGRANT STORY** | **299 F** |
| **VANDAL HEART 2** | **329 F** |
| VEGAS GAMES | 349 F |
| VICTORY BOXING 3 | 349 F |
| VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE | 269 F |
| WARPATH : JURASSIC PARK | 369 F |
| WAR OF THE WORLD | 349 F |
| WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER | 229 F |
| WILD ARMS | 249 F |
| WWF SMACK DOWN | 349 F |
| X-MEN VS STREET FIGHTER | 269 F |
| X-FILES | 349 F |
| **YANNICK NOAH ALL STAR TENNIS 00** | **299 F** |

## PROMO PSX

**JEUX NEUFS JAPONAIS**

| | |
|---|---|
| DRAGON BALL Z FINAL BOUT | 99 F |

**JEUX NEUFS EUROPEENS**

| | |
|---|---|
| AIR COMBAT | 99 F |
| ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT | 149 F |
| ATLANTIS | 149 F |
| BATTLE SPORT | 99 F |
| CASTROL HONDA SUPERBIKE | 99 F |
| C.C. ALERTE ROUGE | 99 F |
| C.C. MISSION TESLA | 149 F |
| CENTIPEDE | 169 F |
| CHINE | 149 F |
| COLIN McRAE RALLY | 169 F |
| COUPE DU MONDE 98 | 129 F |
| CROC | 169 F |
| DIE HARD TRILOGY | 169 F |
| DREAMS | 149 F |
| FIFA 98 | 129 F |
| FINAL FANTASY VII | 149 F |
| FORMULA ONE 97 | 149 F |
| FORMULA ONE 99 | 149 F |
| FORSAKEN | 99 F |
| G-POLICE | 99 F |
| G-POLICE 2 | 99 F |
| GRAN TURISMO | 149 F |
| GUARDIAN OF DARKNESS | 149 F |
| HEART OF DARKNESS | 169 F |
| HERCULE | 149 F |
| IRON BLOOD | 99 F |
| ISS PRO | 169 F |
| JONAH LOMU RUGBY | 199 F |
| JURASSIC PARK THE LOST WORLD | 99 F |
| L'AMERZONE | 169 F |
| MAGIC CARPET | 99 F |
| MEDIEVIL | 149 F |
| METAL GEAR SOLID | 169 F |
| MICKEY | 149 F |
| MONACO Gp2 | 99 F |
| MOTO RACER | 149 F |
| MOTO RACER 2 | 169 F |
| MULAN | 99 F |
| NASCAR 99 | 99 F |
| NBA LIVE 99 | 149 F |
| POINT BLANK 2 | 99 F |
| PONIT BLANK 2+GUN | 149 F |
| POPULOUS A L'AUBE DE LA CREATION | 99 F |
| RAYMAN | 99 F |
| RIDGE RACER 4 | 149 F |
| REVOLUTION X | 99 F |
| ROCK'N ROLL RACING 2 | 99 F |
| SLED STORM | 99 F |
| SMALL SOLDIERS | 99 F |
| SPEED FREAKS | 99 F |
| SPORT CAR GT CLASSIC | 99 F |
| SPYRO | 149 F |
| SPYRO 2 | 199 F |
| STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA | 169 F |
| STREET SKATER CLASSIC | 99 F |
| TAIL CONCERTO | 149 F |
| TEKKEN 3 | 149 F |
| TIME CRISIS | 149 F |
| TOCA TOURING CAR 2 | 169 F |
| TOMB RAIDER 2 | 169 F |
| TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE | 199 F |
| TRUE PINBALL | 169 F |
| VIRUS | 149 F |
| V-RALLY | 169 F |
| WIPEOUT 3 | 99 F |
| WORMS | 169 F |

## DREAMCAST

**CONSOLE+CHUCHU ROCKET 1690 F**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ACTION REPLAY PRO CDX | 349 F | JOYSTICK ARCADE | 399 F | MANETTE (MC) | 179 F | VIBREUR | 199 F |
| CLAVIER | 249 F | GUN (MC) | 249 F | RALLONGE MANETTE | 89 F | VOLANT | 499 F |
| FORCE PACK MC | 129 F | MANETTE | 199 F | VMS | 199 F | VOLANT MC 2 | 549 F |

**JEUX NEUFS EUROPEENS**

| | |
|---|---|
| 4 WHEEL THUNDER | 379 F |
| BLUE STINGER | 349 F |
| BUGGY HEAT | 299 F |
| **BUST A MOVE 4** | **379 F** |
| CAESAR PALACE 2000 | 379 F |
| CRAZY TAXI | 379 F |
| **DEAD OR ALIVE 2** | **379 F** |
| **DEEP FIGHTER** | **379 F** |
| DRAGON'S BLOOD | 379 F |
| DYNAMITE COP 2 | 299 F |
| **ECCO THE DOLPHIN** | **379 F** |
| ECW HARDCORE REVOLUTION | 379 F |
| EVOLUTION | 379 F |
| FIGHTING FORCE 2 | 299 F |
| GTA 2 | 379 F |
| **HEROES 3** | **379 F** |
| HOUSE OF THE DEAD 2 | 349 F |
| JIMMY WHITE'S CUEBALL 2 | 379 F |
| JOJO'S BIZARRE ADVENTURE | 379 F |
| MARVEL VS CAPCOM | 349 F |
| **MARVEL VS CAPCOM 2** | **379 F** |
| MDK 2 | 379 F |
| MILLENIUM SOLDIER | 299 F |
| MORTAL KOMBAT GOLD | 299 F |
| **MSR** | **379 F** |
| NBA 2K | 379 F |
| NFL QUATERBACK 2000 | 379 F |
| **NHL 2K** | **379 F** |
| **NIGHTMARE CREATURE 2** | **379 F** |
| PLASMA SWORD | 379 F |
| POWER STONE | 299 F |
| **RAILROAD TYCOON 2** | **379 F** |
| RAYMAN 2 | 379 F |
| RENEGADE RACERS | 379 F |
| RE-VOLT | 349 F |
| READY TO RUMBLE 2 | 349 F |
| RED DOG | 379 F |
| RESIDENT EVIL 2 | 379 F |
| **RESIDENT EVIL CODE VERONICA** | **379 F** |
| ROADSTERS | 379 F |
| SEGA RALLY 2 | 299 F |
| **SILVER** | **379 F** |
| **SNOW SURFER** | **379 F** |
| SPIRIT OF SPEED | 379 F |
| SOUL FIGHTER | 299 F |
| SOUL REAVER | 349 F |
| SOUTH PARK LUV SHACK | 299 F |
| STAR WARS RACER | 299 F |
| STREET FIGHTER ALPHA 3 | 349 F |
| **STREET FIGHTER 3 W.IMPACT** | **379 F** |
| **SYDNEY 2000** | **379 F** |
| **TAXI 2** | **379 F** |
| **THE NOMAD SOUL** | **379 F** |
| **TIME STALKERS** | **379 F** |
| TOMB RAIDER 4 | 379 F |
| **TONY HAWK'S SKATEBOARDING** | **379 F** |
| TOY STORY 2 | 379 F |
| TRICKSTYLE | 299 F |
| UEFA STRIKER | 299 F |
| **URBAN CHAOS** | **379 F** |
| VIRTUA FIGHTER 3 | 299 F |
| VIRTUA STRIKER 2000 | 349 F |
| **V-RALLY 2** | **379 F** |
| WETRIX | 199 F |
| WILD METAL | 379 F |
| WORLD WIDE SOCCER 2000 | 349 F |
| WORLD WIDE SOCCER EURO 2000 | 379 F |
| **ZOMBIE REVENGE** | **379 F** |

## NINTENDO 64

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NINTENDO 64+F1 WORLD GP | 799 F | NINTENDO 64 COULEUR+PAD | 649 F | VOLANT+PEDALIER | 269 F | MEMORY CARD | 49 F | GAME BOOSTER | 349 F |
| NINTENDO 64 | | ACTION REPLAY PRO | 399 F | RALLONGE MANETTE | 49 F | MEMORY CARD 4X | 129 F | EXTENSION DE MEMOIRE | 199 F |
| +DONKEY+PAD+EXPENSION | 999 F | FORCE PACK VIBREUR | 99 F | MANETTE | 199 F | MANETTE+FORCE PACK | 149 F | TRANSFER PAK | 129 F |

**JEUX NEUFS EUROPEENS**

| | |
|---|---|
| ARMY MEN SARGES HEROES | 399 F |
| BATTLETANX GLOBAL ASSAULT | 399 F |
| **BLUES BROTHER 2000** | **399 F** |
| BUST A MOVE 2 | 299 F |
| CASTLEVANIA 3D | 399 F |
| **CYBER TIGER** | **399 F** |
| DIDDY KONG RACING | 299 F |
| DONKEY KONG 64 | 499 F |
| DUKE NUKEM:ZERO HOUR | 399 F |
| EARTHWORM JIM 3D | 399 F |
| F1 WORLD GRAND PRIX 2 | 369 F |
| F-ZERO X | 369 F |
| GOEMON MYSTICAL NINJA | 299 F |
| **HERCULES** | **399 F** |
| 007 GOLDEN EYE | 279 F |
| JET FORCE GEMINI | 399 F |
| J. McGRATH SUPERCROSS 2000 | 399 F |
| KNOCK OUT KINGS 2000 | 429 F |
| LODE RUNNER | 299 F |
| MARIO GOLF | 399 F |
| **MARIO PARTY 2** | **399 F** |
| MICRO MACHINE TURBO | 399 F |
| NBA JAM 99 | 349 F |
| NBA JAM 2000 | 399 F |
| NUCLEAR STRIKE | 399 F |
| **OPERATION WINBACK** | **399 F** |
| **POKEMON STADIUM +TRANSFER PAK** | **469 F** |
| **PERFECT DARK** | **399 F** |
| RAYMAN 2 | 399 F |
| RIDGE RACER 64 | 399 F |
| ROAD RASH 64 | 399 F |
| SOUTH PARK LUV SHACK | 349 F |
| SUPER MARIO KART | 249 F |
| SUPER SMASH BROS | 399 F |
| TONIC TROUBLE | 399 F |
| **TAZ EXPRESS** | **399 F** |
| **TRACK FIELD SUMMER GAMES** | **399 F** |
| **TOP GEAR RALLY 2** | **349 F** |
| TUROK 2 | 299 F |
| **TUROK 3** | **399 F** |
| TUROK RAGE WARS | 399 F |
| WCW MAYHEM | 399 F |
| WETRIX | 299 F |
| **WRESTLEMANIA 2000** | **399 F** |
| WWF ATITTUDE | 369 F |
| WWF WARZONE | 349 F |
| ZELDA | 399 F |

## PROMO N64

**JEUX NEUFS EUROPEENS**

| | |
|---|---|
| AIR BOARDER 64 | 99 F |
| BEETLEMANIA RALLY | 169 F |
| BIO FREAKS | 99 F |
| CENTER COURT TENNIS | 149 F |
| CHOPPER ATTACK | 99 F |
| DOOM | 129 F |
| EXTREME G | 149 F |
| EXTREME G2 | 199 F |
| F1 POLE POSITION | 199 F |
| F1 WORLD G.P | 249 F |
| FORSAKEN | 199 F |
| GEX 64 | 99 F |
| MK MYTHOLOGIES | 149 F |
| NBA LIVE 99 | 169 F |
| QUAKE | 99 F |
| ROBOTRON X | 99 F |
| TETRISPHERE | 199 F |
| V-RALLY 99 | 199 F |

**VENTE PAR CORRESPONDANCE**
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

**ESPACE 3**

**PARIS**

| | |
|---|---|
| RIVOLI | 01 40 27 88 44 |
| VOLTAIRE | 01 48 05 42 88 |
| **LILLE** | |
| BETHUNE | 03 20 57 84 82 |
| FAIDHERBE | 03 20 55 67 43 |
| VANNES | 02 97 42 66 91 |

**GAME'S — REGION PARISIENNE**

| | |
|---|---|
| PARLY 2 | 01 39 55 19 20 |
| CERGY 3 | 01 30 75 95 42 |
| ST QUENTIN YVELINES | 01 30 57 13 43 |

**GAME'S — NORD**

| | |
|---|---|
| DOUAI | 03 27 97 07 71 |
| LILLE | 03 20 13 92 92 |
| VALENCIENNES | 03 27 41 07 13 |

**GAME'S — AUTRES**

| | |
|---|---|
| LENS | 03 21 70 01 47 |
| AMIENS | 03 22 91 73 33 |
| REIMS | 03 26 88 24 20 |
| MONTPELLIER | 04 67 64 05 00 |
| VAL THOIRY | 04 50 20 86 06 |

**BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32**

CONSOLES ET JEUX — PRIX

Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Collissimo 48h ou Chronopost:65f
DOM TOM et CEE (jeux:: 40f - consoles & acc 90f)
TOTAL A PAYER

Je joue sur:
- ☐ PC
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ SATURN
- ☐ DREAMCAST
- ☐ DVD
- ☐ GAME BOY

Nom :............................ Prénom :............................
N° Client(si déjà client):.................. Age : .......... Ans Téléphone :..........................
Adresse :..............................................................
..............................................................
Code Postal:............. Ville:.................................. Signature:

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash ADRESSE E.MAIL: ......................................

☐ CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: __ / __ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

Signature:

**PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX**
2F23/mn

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO
PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

CP ETE 2000

# RECORD OF LODOSS WAR
## The Advent of Cardice
ロードス島戦記　邪神降臨

**Record of Lodoss War s'avère être bel et bien un "Diablo", basé sur la célèbre série animée du même nom. Une licence aussi connue, additionnée à un excellent concept de jeu, ne devrait donc pas nous donner un titre foireux.**

Dans le monde médiéval-fantastique de Lodoss, la magicienne immortelle Carla se mêle de rééquilibrer la balance entre le Bien et le Mal. Elle s'allie alors au sorcier Vagnar afin de libérer la déesse des Ténèbres Cardice. Mais un puissant mage, que tout oppose à Carla, ressuscite un guerrier du passé pour contrer le projet. C'est ce combattant que vous allez incarner, juste après quelques cinématiques en images de synthèse. Un bon conseil, patientez un moment sur le logo pour obtenir une cinématique supplémentaire. Visuellement, le héros évolue dans des décors en 3D isométrique pas vraiment magnifiques, mais correctement texturés et très vastes. Lui-même est aussi réalisé en 3D avec suffisamment de détails pour qu'on remarque une modification dans son équipement.

### Tenue de survie

Votre combattant porte, entre autres, une épée, un bouclier, un casque, une armure, des bottes, une cape, un ceinturon, des anneaux, des amulettes et un lot de récipients pour les potions de soins. Certains de ces objets possèdent à l'occasion des caractéristiques magiques. D'ailleurs, le forgeron peut les augmenter en gravant des runes. Votre personnage utilise aussi des sortilèges, une fois qu'il les a inscrits dans son livre et mémorisés. Naturellement, il gagne des points d'expérience en tuant des ennemis, ce qui augmente son niveau de guerrier mage. Ses caractéristiques, telles que la force, la dextérité et l'intelligence, progressent en conséquence.

### Les méchants

Les monstres sont très nombreux, variés en apparence et de toutes les tailles. Régulièrement, des boss et des sous-boss ponctuent l'aventure. Leur barre de vie indiquée à l'écran se révèle alors très pratique pour connaître leur résistance aux coups. Quand il y a énormément d'adversaires à l'écran, le jeu ralentit un peu. Mais, en temps normal, tous les mouvements sont fluides et la prise en main du personnage s'avère parfaite. Côté ambiance, les musiques restent fidèles au style de la série. Hélas, les bruitages ne suivent pas, et ils se montrent vite énervants, surtout les bottes en acier du héros. On regrettera aussi que la partie RPG soit si peu développée. Elle consiste juste à chercher des clés et à baratiner quelques personnages pour obtenir des objets ou débloquer des passages.

### Où est Pyrothess ?

Parn et Deeedlit vous offriront leur aide, mais il est impossible de les diriger. Dans l'ensemble, le titre garde un niveau facile. Cependant, sa durée de vie demeure élevée grâce à l'exploration de gigantesques cartes. Ce Record of Lodoss War est avant tout un jeu d'action réellement dans la lignée de Diablo. Mais l'univers de Lodoss ainsi qu'une pointe de RPG remettent le système au goût du jour. On est donc loin d'un titre bâclé sous une grosse licence. Les fans de Diablo et de Lodoss ne devraient pas être déçus.

**Arioch**



## HELP ! DEBLOCAGE

Dans les premières salles d'entraînement, on vous impose une séance d'apprentissage avant de vous laisser sortir. Ensuite, vous devez absolument rencontrer un ou deux personnages et trouver des objets clés pour franchir certains passages.

*Pour ouvrir un coffre, utilisez les clés de votre inventaire, en bas à droite sur l'écran.*

*Les portes scellées magiquement se débloquent en utilisant un parchemin.*

*Revenez voir souvent ce gnome verdâtre pour obtenir une arme, un parchemin et une stèle de pouvoir.*

*Vous devez maîtriser le sort de téléportation : appuyez longtemps sur X, puis 3 fois sur A. Déclenchez la magie en appuyant sur X normalement, puis encore sur X.*

*Chez le forgeron, une amélioration de votre équipement vous est demandée pour continuer l'aventure.*

*Carla est une liche. Son esprit immortel réside dans le diadème sur son front. Elle choisit donc soigneusement ses corps d'emprunt.*

*Si ça saigne, c'est que ça peut crever !*

*Ces stèles de pouvoir augmentent certaines de vos caractéristiques.*

*Avec une épée longue, il est possible de frapper trois ennemis en même temps.*

*La carte se consulte dans le menu des objets, mais aussi en bas à gauche ou en transparence plein écran durant le jeu.*

*L'équipement s'accumule petit à petit et change votre look.*

*Les points de sauvegarde sont nombreux, tout comme les puits de potion de soins.*

**88%**

**ÉDITEUR : K. SHOTEN**

**JOUEUR : 1**

**JAPON IMPORT**

**LES PLUS**

+ De superbes cinématiques
+ Un bon degré de finition
+ Des combats très maniables

**LES MOINS**

– Certains bruitages infects
– Partie RPG peu développée
– Quelques décors sombres et vides

# BUST-A-MOVE 4

**On ne compte plus les différentes versions de Bust a Move sur console : Super Nintendo, Neo Geo, Playstation, Saturn, Nintendo 64 et maintenant, Dreamcast. Au programme, cette fois-ci… rien de bien nouveau, hélas.**

Le principe du jeu n'a pas évolué depuis le premier épisode : il s'agit toujours de faire disparaître toutes les bulles à l'écran en les regroupant par couleur. La réunion de trois bulles de couleur identique suffit à les faire éclater. La partie se termine quand toutes les bulles ont disparu de l'écran ou bien quand l'une d'elles franchit la limite du terrain de jeu, situé en bas de l'écran. Dans le premier cas, vous passez au niveau suivant, plus compliqué. Dans le deuxième, vous êtes bon pour recommencer le niveau. Notez que les Continues sont infinis.

*Certaines bulles sont parfois situées à des endroits difficiles d'accès.*

*Quelques niveaux comportent un, ou plusieurs systèmes de poulies, faisant monter ou descendre dangereusement les paquets de bulles.*

## Bulles dozer

Les bulles ne sont pas toutes identiques. Outre leur différence de couleur, certaines bulles ont des propriétés spéciales : la bulle étoile fait éclater toutes les bulles de couleur identique à celle qui est venue la heurter. La bulle arc-en-ciel prend la couleur de celle avec qui elle entre en contact. D'autres, comme la bulle Bubbloc, ne peuvent être éliminées que si l'ensemble des bulles qui l'entourent ont éclaté. Au final, on trouve pas moins d'une quinzaine de bulles différentes… Largement de quoi se prendre la tête et s'emmêler les neurones.

## A la mode de chez nous

Différents modes sont proposés, en solitaire ou à deux. Le mode Puzzle contient trois types de parties : Arcade, Story et Collection. Ce dernier, propose environ 200 tableaux créés spécialement pour l'occasion ! Viennent ensuite les jeux à deux, contre l'ordinateur ou contre un ami. Chaque paquet de bulles que vous éclatez vient s'ajouter à celles de votre adversaire. Là aussi, la partie s'achève quand la limite en bas de l'écran est franchie, ou quand l'un des joueurs parvient à vider complètement son écran de toute bulle. Enfin, pour ceux qui en veulent toujours plus, le mode Edition permet de réaliser ses propres niveaux et de les sauvegarder ensuite sur son Visual Memory. Comptez tout de même 15 blocs de mémoire pour enregistrer vos créations. Bust a Move 4 – et c'est bien dommage –, ne propose pas de réelle nouveauté par rapport au précédent épisode sur N64. Pire, le mode 4 joueurs en simultané n'est même plus présent dans cette version DC.

## A deux, c'est tout !

On regrette également que le jeu en réseau ne soit pas disponible, car ce genre de casse-tête ne demande pas d'immenses ressources réseau (contrairement aux Doom-like). On a seulement droit à un mode 2 joueurs. C'est peu pour une console comme la Dreamcast, et on s'attendait à mieux de la part de Taito, le développeur du jeu.

**Niiico**

**82%**

ÉDITEUR : ACCLAIM

JOUEURS : 1-2

OFFICIEL

LES PLUS

+ De très nombreux niveaux
+ Une prise en main très rapide
+ Une jouabilité excellente

LES MOINS

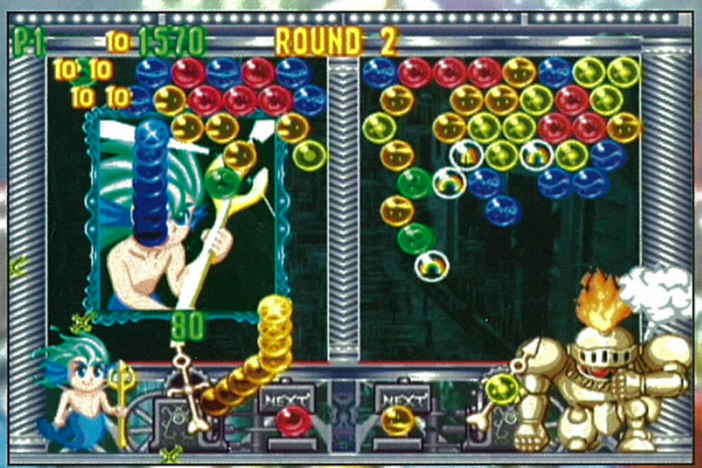
– Pas de jeu en ligne
– Pas de mode 4 joueurs
– Pas de grandes nouveautés
– Musiques répétitives

### NO LIMIT

L'une des meilleures options de ce Bust a Move 4 est très certainement le mode Edition qui permet de créer autant de niveaux qu'on le souhaite. Le joueur place ses bulles où il le désire sur l'écran et peut tester à tout instant le niveau qu'il vient de composer. Reste ensuite à le sauvegarder sur Visual Memory.

*On place ses bulles sur une sorte d'échiquier.*

*Et on teste ensuite le niveau que l'on vient de réaliser.*




*Les cascades provoquent de gros dégâts chez l'adversaire.*

*Vous recevez de temps à autre des appels du colonel, il vous donne quelquefois de précieux renseignements.*

# METAL GEAR SOLID

**Solid Snake est de retour pour une nouvelle mission de la plus haute importance... Après la Playstation, et en attendant la version PS2, c'est la petite console de Nintendo qui accueille ce chef-d'œuvre du jeu vidéo...**

Comme sur Playstation, c'est Solid Snake que vous incarnez, et vous devez détruire le Metal Gear. Pour cela, il va falloir infiltrer une base sous haute surveillance, bourrée d'ennemis et de pièges en tout genre.

## Proche de la Playstation

Evidemment, la petite Nintendo ne peut rivaliser sur de nombreux points avec la console de Sony, notamment en ce qui concerne le son et le visuel. Mais, par contre, la quasi totalité des mouvements du héros a été conservée. Ainsi, Solid Snake peut toujours avancer, ramper, se baisser et taper contre les murs pour détourner l'attention des gardes. L'inventaire et l'instrument permettant de communiquer avec ses coéquipiers et autres personnages sont, eux aussi, toujours là, et il est donc possible de joindre les autres acteurs de l'aventure à n'importe quel moment... La plupart des missions consistent à infiltrer la base ennemie sans se faire remarquer, et il faut donc maîtriser parfaitement les déplacements de Solid Snake pour se faufiler entre les gardes. On peut toujours pénétrer dans les camions ou les diverses salles pour se faire oublier de ses agresseurs, et aussi récupérer énergie, armes et munitions. De nombreux autres objets sont à découvrir, comme par exemple des cartes magnétiques ou des clefs, pour ouvrir les portes de certaines salles, et ainsi progresser dans l'aventure.

## Un jeu à la hauteur

Comme son prédécesseur, ce Metal Gear Solid réserve pas mal de rebondissements au joueur. Par exemple, dès le début de l'aventure, des personnages prennent contact avec vous par l'intermédiaire de la radio. Si certains semblent tout à fait honnêtes, d'autres vous réserveront sûrement quelques surprises désagréables plus avant dans le jeu... Avec 13 missions, quatre boss, et des tonnes de couloirs et labyrinthes à arpenter, détruire le Metal Gear demande quelques heures de patience et de sang froid devant sa Gameboy. Et si on ajoute le mode Missions d'entraînement et le mode 2 joueurs en link, la durée de vie de cette petite cartouche devient impressionnante.

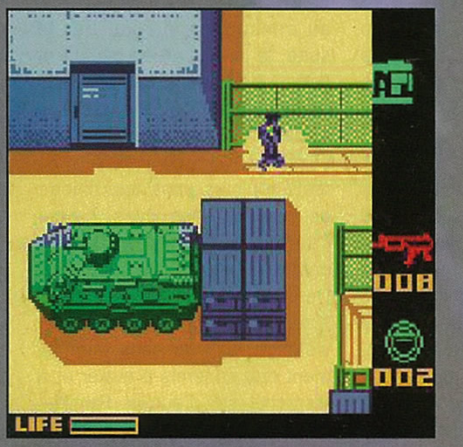
## L'un des meilleurs titres

Le personnage est vu de haut. Peut-être d'un peu trop haut d'ailleurs, car quelques phases de jeu demandent de la précision, et une caméra un peu plus proche aurait été souhaitable. Mais bon, ceci permet d'avoir une bonne vision globale du terrain, et surtout de repérer les ennemis et les caméras à temps. Les décors sont colorés et les différents éléments (jungle, eau, bâtiments, véhicules...) sont bien représentés. Par contre, c'est sur le plan sonore que la version Gameboy perd énormément par rapport à la version Playstation. En effet, si les musiques accentuent les moments forts de l'aventure et les poursuites des adversaires, on est loin de la mélodie envoûtante du jeu sur la console Sony. Ne chipotons pas trop quand même, ce jeu est vraiment très réussi, et c'est sûrement l'un des meilleurs titres du genre sur la Gameboy. Personnellement, je le trouve un peu trop répétitif, et un peu plus de précision dans les déplacements du héros aurait été très agréable...

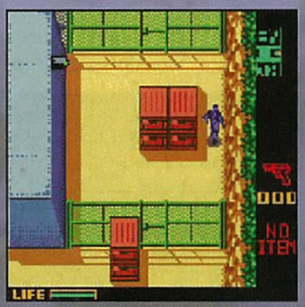
**Zano**

*Au début du jeu, vous êtes parachuté dans la jungle. Premier objectif: atteindre la base au Nord sans se faire repérer...*

*Grimper dans les camions et vous cacher derrière les caisses est un bon moyen pour échapper aux gardes.*




*Il faut quelquefois ramper pour poursuivre son aventure.*




*Des caméras sont là pour détecter votre présence. On peut les apercevoir sur son radar avant qu'il ne soit trop tard.*

*Snake peut se coller contre les parois pour éviter d'être repéré par les sentinelles...*

**92%**

ÉDITEUR: KONAMI

JOUEURS: 1-2 (LINK)

OFFICIEL

LES PLUS

+ Un vrai Metal Gear
+ La durée de vie

LES MOINS

– La caméra un peu loin du perso

# KIRBY 64
## The Crystal Shards

**Huit années séparent cette version N64 de l'originale, sortie en 1992 au Japon sur la Nes. Durant cette quasi décennie, pas moins d'une douzaine de versions ont été proposées aux joueurs du monde entier: flippers, Tetris-like, etc. Kirby est également apparu dans Super Smash Bros. Une star!**

*Un niveau ou vous n'avez qu'à vous laisser glisser le long d'une rivière. Attention, les obstacles sont nombreux.*

Passées les premières minutes de jeu, on se dit que ce Kirby 64 s'adresse essentiellement aux plus jeunes: graphismes enfantins, peu de commandes à utiliser avec la manette, énigmes faciles à résoudre et boss assez nombreux mais dont on vient à bout très aisément. Le scénario, comme souvent dans ce genre de jeu, n'est pas trop recherché: Kirby doit récupérer tous les cristaux dérobés et dispersés à travers cinq planètes par le mystérieux Dark Matter.

### Quand c'est mou, c'est Moulinex !

Les premiers instants de la partie ne sont qu'une simple formalité et sont là pour que l'on se familiarise avec les différentes aptitudes de Kirby. Notre personnage dispose en effet de coups spéciaux qui lui seront très utiles pour progresser dans les niveaux. Kirby peut tout d'abord se gonfler d'air pour se hisser sur des plates-formes situées en hauteur ou pour éviter tout simplement quelques ennemis trop agressifs. La deuxième aptitude de Kirby est qu'il peut se baisser. Il peut ainsi passer sous les tirs de ses adversaires ou se glisser dans des conduits étroits. Enfin, et c'est là le plus important, Kirby a la possibilité d'aspirer toutes sortes d'objets. S'il gobe certains ennemis, jusqu'à deux simultanément, ces derniers peuvent lui conférer des pouvoirs spéciaux. En aspirant différents adversaires, Kirby peut créer des combinaisons spéciales. On en compte une bonne vingtaine : cracher du feu, se métamorphoser en hérisson ou en bloc de pierre ou bien encore créer des parpaings de glace pour congeler les adversaires.

*En avançant dans les niveaux, les graphismes gagnent en beauté.*

### De nombreux boss

A la fin de chaque niveau, mais également au cours de votre progression dans le tableau, de nombreux boss font leur apparition. Ils sont de taille supérieure à Kirby, sans toutefois atteindre des dimensions gigantesques, et ne sont pas vraiment difficiles à battre. Un peu de bon sens et quelques grammes de réflexion vous permettent d'en venir facilement à bout. Cette difficulté peu élevée se retrouve d'ailleurs tout au long de la partie: les niveaux, s'ils sont nombreux, sont assez aisés à terminer. On avance très rapidement sans jamais être bloqué. Comme la tradition des Kirby l'exige, les déplacements de notre héros se font toujours sur un seul plan: de la gauche vers la droite et en hauteur. Cependant, certains niveaux proposeront des déplacements automatiques. C'est le cas, par exemple, de la descente de rivière sur un radeau constitué de rondins de bois. Voilà qui tranche un peu avec la monotonie des niveaux habituels.

### L'île aux enfants

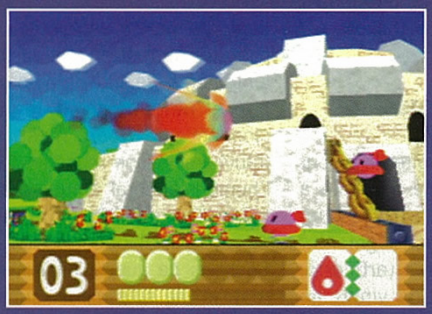
Coté graphismes on s'approche énormément d'un Yoshi's Story. Les décors sont cependant moins fouillés, surtout dans les premiers niveaux, où l'on a droit au minimum syndical. Par la suite, le jeu gagne en beauté et certains tableaux, comme celui de la Planète aquatique, nous offrent des graphismes superbes. Quoi qu'il en soit, on reste toujours dans une palette de couleurs très vives, ce qui confère au jeu un côté très enfantin. C'est d'ailleurs essentiellement à ce public que s'adresse Kirby sur N64. Pas de violence, pas de sang, simplement des ennemis à avaler et à recracher sur d'autres. Familles de France peut dormir sur ses deux oreilles.

**Niiico**

## TRANSFORMATIONS

Kirby, en aspirant ses adversaires, acquiert des pouvoirs spéciaux. En combinant les facultés de ses ennemis, on arrive à des coups spéciaux pour le moins surprenants. Attention, il existe une bonne vingtaine de combinaisons possibles !

*Pique ! Cette faculté est très utile pour se débarrasser de tous les ennemis qui se trouvent au-dessus de vous.*




*Capitaine flamme ! En avalant des cracheurs de feu, Kirby se transforme en fusée et devient invincible.*

*Voilà qui va laisser vos adversaires de glace : ils se retrouvent prisonniers quelques instants d'un cube de glace.*

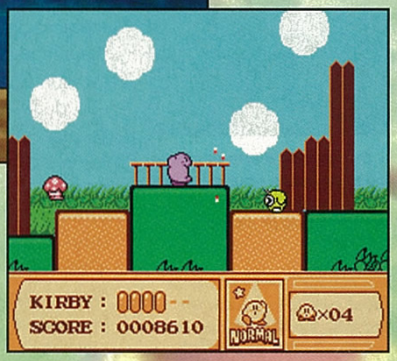
*Kirby peut se déplacer sur terre et dans l'eau.*

*Les boss font de nombreuses apparitions durant la partie et peuvent prendre des formes parfois étonnantes.*

*Ce gros poisson est un boss. Le courant vous force à tourner autour du récif de corail. Soyez vigilant !*

*Gare aux pinces des crabes. Pour battre ce boss, aspirez les crabes plus petits et recrachez-les dessus.*

*Ce niveau sous l'eau est l'un des plus beaux du jeu. On a droit à des déformations en temps réel tout le long du parcours.*




### KIRBY 1992

*C'est en 1992 qu'apparaît pour la première fois Kirby sur une console de jeux vidéo. Ici, sur la Nes. Le principe de jeu reste identique.*



**80%**

**ÉDITEUR : NINTENDO**

**JOUEUR : 1**

**IMPORT : USA**

**LES PLUS**

+ De très nombreux niveaux
+ Les graphismes gagnent en beauté tout au long du jeu

**LES MOINS**

- Très répétitif
- Nombreux niveaux mais courts
- Pas de mode Multijoueur
- Pour les petits

# Les Cochons de guerre

**Qui aurait cru qu'un cochon pouvait être un redoutable guerrier ? Palme de l'originalité ce mois-ci pour Infogrames qui nous prouve que le destin d'un porc n'est pas de finir au rayon charcuterie, mais sur le champ de bataille...**

*Le troufion Gunter a fait preuve de bravoure pendant la bataille, c'est le moment de le décorer...*

*On dispose d'une centaine de secondes pour déplacer son cochon avant de lancer une attaque.*

*Mon attaque préférée : le tir à bout portant au fusil. On peut voir, dans le viseur, le cochon ennemi se protéger.*

Si vous avez toujours rêvé de diriger une armée, et que la stratégie militaire n'a plus aucun secret pour vous, ce titre risque de vous intéresser. Mais, attention ! Les héros ne sont pas des apprentis Rambo et n'ont rien à voir avec des Solid Snake... En effet, ce sont des cochons que vous allez faire combattre, et pour couronner le tout, ce sont des porcs comiques...

## Un pseudo-Worms

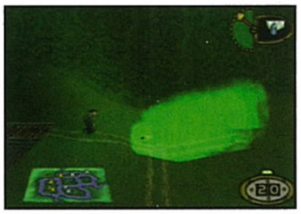
Eh oui ! nos cochons ont le sens de l'humour, et ils agrémentent les combats de quelques répliques plutôt originales. Ainsi, vous aurez droit à des "va chez ta mère" ou des "je roule à gauche et je t'emmerde...", et tout un tas d'autres petites phrases du même niveau. C'est l'imitateur Yves Lecoq qui a prêté sa voix pour ces répliques, mais il y a fort à parier que cet humour n'amusera pas tous les joueurs... Néanmoins, Yves Lecoq n'est pas le seul à avoir participé à cette adaptation française. C'est l'équipe des Guignols qui s'est chargée de la localisation. L'autre point comique est la manière dont nos porcins se battent. En effet, ils manient les armes lourdes comme de véritables militaires, et les voir encaisser grenades et autres missiles en pleine tête est sûrement ce qu'il y a de plus drôle dans le jeu.

De nombreux éléments s'inspirent du célèbre Worms. En effet, le principe du jeu consiste à faire s'affronter deux équipes de porcs. Chacune lance une attaque à tour de rôle, en temps limité. Un menu d'armes et d'objets permet de choisir le type d'action à effectuer. On peut ainsi shooter l'adversaire, se déplacer en un point stratégique, ou utiliser des items spéciaux comme, par exemple, la caisse de camouflage. De même, des bonus tombent du ciel. Il est donc possible quelquefois de récupérer de nouvelles armes et de l'énergie pour ses cochons. Par contre, les batailles se déroulent sur une carte en 3D, et il est possible d'aller un peu partout sauf dans l'eau, car nos cochons s'y noient.

## A la conquête de "Cochon Land"

Après chaque victoire, le joueur peut décerner une médaille à ses cochons les plus héroïques, et ainsi augmenter leurs compétences (artillerie, camouflage...). Une vingtaine de batailles doivent être disputées pour conquérir l'ensemble du territoire, autant dire que la durée de vie du jeu s'annonce conséquente... Par contre, on s'ennuie un peu au cours des combats, car le jeu manque de rythme et les cochons adverses mettent quelquefois trop de temps à se décider. Côté graphismes, l'ensemble n'est pas très exaltant : les cartes sont vides, pauvres en couleurs, et elles manquent de détails. Tout comme nos amis les cochons dont l'animation est plutôt simpliste et surtout beaucoup trop lente. Bref, ce titre, moins inspiré et nettement moins passionnant que Worm, n'est pas franchement une réussite. Seul l'humour général amusera certains joueurs. Personnellement, je n'ai pas trouvé Les Cochons de guerre hilarant du tout, je me suis même ennuyé gravement, et après une dizaine de batailles, la réalisation générale de ce titre ne m'a pas donné envie de persévérer...

**Zano**



*Certaines armes spéciales sont proposées. Ici, c'est une grenade libérant un gaz toxique.*

*Des flèches indiquent la position des cochons adverses. Il ne reste plus qu'à choisir lequel sera la cible.*

*Le bazooka est certes très efficace mais particulièrement imprécis.*

**65%**

ÉDITEUR : INFOGRAMES

JOUEURS : 1 - 2

OFFICIEL

LES PLUS

+ L'originalité
+ L'humour

LES MOINS

- L'humour
- Le manque de rythme
- Les graphismes

# NUMÉRO 100

## + SON SUPPLÉMENT 46 PAGES DE SOLUCES POKEMON !

### CONSOLES SOLUCES 2
- Tomb Raider 4 La révélation finale
- Final Fantasy VIII
- Dino Crisis, Spyro 2
- Star Wars La Menace Fantôme

### PLATINIUM SOLUCES 1
- Tomb Raider • Tomb Raider 2 • Résident Evil 2
- Final Fantasy VIII • L'Odyssée d'Abe

### + LES TIPS DES HITS
- Command & Conquer : Alerte Rouge • Coolboarders 2
- Tenchu Stealth Assassin • Colin McRae Rally • Medievil
- Micromachines V3

### HORS SERIE N°12
- Tomb Raider III
- Crash Bandicoot 3
- L'Exode d'Abe

**ATTENTION ! LES HORS-SÉRIE N°5, 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS**

### CONSOLES SOLUCES 1
- Soul Reaver • Mission : Impossible • Syphon Filter
- Silent Hill • Jade Cocoon • Driver • X-Files

### NUMÉRO 90
- RESIDENT EVIL : + 32 PAGES DE SOLUCES

## BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F /mn)

| Réf./Nom | Prix* | Qté | Montant |
|---|---|---|---|
| C+ 100 / 451100 | 50 F | x | |
| C+ Soluces N°2 / 450021 | 50 F | x | |
| C+ Platinium N°1 / 450023 | 50 F | x | |
| HS12 / 450016 | 50 F | x | |
| C+ Soluces N°1 / 450018 | 50 F | x | |
| C+ 90 / 451090 | 50 F | x | |

Ci-joint mon règlement de : _____ F
à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'expiration de ma carte : |_|_|_|_| (* port inclus)

**Nom** ..... **Prénom** .....
**Date de Naissance** .....
**Adresse** .....
.....
**Code Postal** |_|_|_|_|_| **Ville** .....

**Signature :**

**JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT**

# 3rd STRIKE Street Fighter III

## Fight for the Future

**Pour tous ceux qui, malgré la surproduction de Street Fighter, en redemandent encore et toujours, voici de quoi les rassasier. Cela dit, cet épisode tout en 2D n'apporte décidément rien de neuf à la saga.**

*Dans le premier jeu Bonus, le but est de détruire le plus rapidement possible le 4X4 Capcom. Il ne faut donc jamais s'arrêter et utiliser principalement des coups puissants.*



Contrairement aux deux épisodes précédents, ce nouveau volet est une exclusivité Dreamcast. En effet, cette version n'a jamais vu le jour en arcade ni ailleurs. Le principe reste le même : il faut, avec son personnage de départ, exploser ses adversaires. Comme pour le Double Impact (testé dans C+ n° 97 – 84 %), après avoir sélectionné votre combattant, vous choisissez un "Super Art", c'est-à-dire la super attaque principale, parmi les trois proposées. Celle-ci s'utilise lorsque la jauge de pouvoir (en bas de l'écran) est remplie. En plus des 14 persos du Second Impact, quatre petits nouveaux (re)font leur apparition : Remy, Majoto, Q, et Twelve, soit 19 au total, ce qui est honorable pour un jeu de baston. Chun-Li est également de retour, plus en forme que jamais. Tous les trois matchs, le joueur participe à un jeu Bonus dans lequel il faut, en un minimum de temps, accomplir l'épreuve proposée. C'est l'occasion de se défouler un maximum en détruisant, par exemple, une voiture.

Pour ce qui est de la technique, SF III Third Strike nécessite un minimum d'expérience et de maîtrise. Le "Grade Judge System" juge tous vos combats, en prenant en compte votre technique durant les rounds, le Finish que vous avez utilisé, ou encore vos Combos. Après chaque match, vous recevez une note. Ce qui vous permet de connaître votre niveau. Le Guard Breaker est toujours de la partie, mais, cette fois-ci, avec une petite variante. En effet, en plus de pouvoir casser la garde de son adversaire, il est maintenant possible de stopper net, et sans subir aucun dégât, les attaques spéciales : c'est le "Reap Bloking". C'est en utilisant fréquemment ces deux parades que vous obtiendrez une bonne note.

### Pour les Japonais seulement

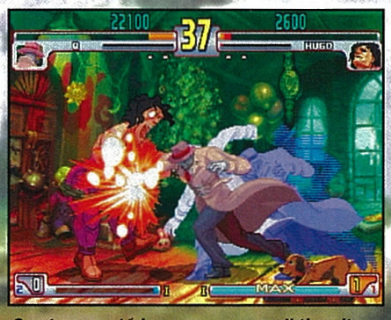
C'est le troisième titre de Capcom, après Power Stone 2 et Marvel Vs Capcom 2 qui utilise les options en ligne de la console. Grâce à la compatibilité avec le clavier Dreamcast, il est possible de dialoguer avec d'autres joueurs et, par la suite, de s'adonner aux joies de la castagne en réseau. Mais, comme vous l'avez certainement compris, cette option est uniquement réservée aux joueurs nippons, et ne quittera certainement pas leur territoire.

Ce qui est énervant, c'est que chaque mois sort un nouveau Street Fighter. Que ce soit en 2D ou en 3D, on finit par se lasser de cette saga. Et même si chaque épisode apporte un petit truc, on ne constate aucun réel changement. Il serait peut-être temps de clore cette série pour en améliorer une autre. Rival School, par exemple, est un bon jeu qui pourrait exceller si Capcom s'y penchait un peu plus. A force de trop en manger, on finit par être écœuré...

**Kael**

*Les développeurs se sont réellement souciés du détail. Selon le coup porté, le faciès du "punching ball" change. Hugo, tout droit sorti de Final Fight, hurle de douleur.*

*Yun et Yang sont toujours ensemble. Lorsque l'un se bat, l'autre regarde. Ce sont deux frères qui possèdent à peu près les mêmes techniques de combat. Ils sont rapides et puissants.*



*Q est un mystérieux personnage. Il tirerait son nom de sa technique de combat puisque, on peut le voir ici, son point d'attaque préféré se situe en dessous de la ceinture.*

*Bien qu'en 2D, les décors fourmillent de détails et d'animations. Ici, les grosses statues de pierre envoient de la fumée colorée.*

**86%**

ÉDITEUR : CAPCOM

JOUEURS : 1-2

OFFICIEL

LES PLUS

+ L'animation
+ Le nombre de combattants
+ Éclater Switch

LES MOINS

– Encore un Street Fighter

# Fous de vitesse,
# tous à vos stylos !!

prix habituel : 12 numéros 420F

## 1 Abonnez-vous à

## 2 Recevez le jeu Colin McRae Rally 2.0

299F prix public

**519F au lieu de ~~709F~~**

## 3 Faites une économie de 190F !

## 4 Reprenez votre pad et devenez champion du monde de rallye

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "colin mcrae rally 2.0 "(tm) is a trademark of Codemasters. "Colin McRae(tm) and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. (insert PSX symbol) and " PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

## Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519F au lieu de ~~709F~~ soit 190F d'économie.

Je recevrai le jeu Colin McRae Rally 2.0 sur PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : ..... Prénom : .....

Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑ Tél.: (facultatif) : .....

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ❑❑ ❑❑

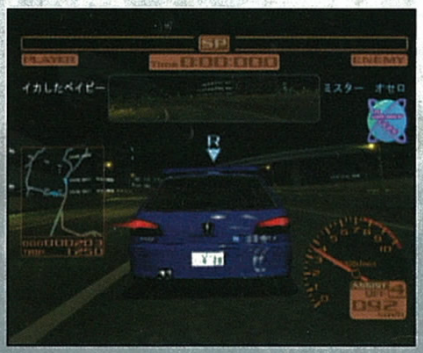
MR03

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Colin McRae Rally 2.0 au prix de 299F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

# Tokyo Highway Battle 2

**Une véritable guerre des gangs a lieu la nuit sur le périphérique de Tokyo... Les bandes rivales se livrent un duel sans merci au volant de leurs monstres d'acier, en dépit de toutes les règles du code de la route. C'est Crave qui vous propose de vous joindre à la meute avec ce second volet de Tokyo Highway Battle.**

*Les voitures ont une forte tendance à déraper au freinage, et les pneus laissent de la gomme sur le bitume.*



*Pour provoquer en duel un autre pilote, il faut se placer derrière et lui faire un appel de phares.*

*Les autres usagers de la route se révèlent parfois très gênants pendant les duels.*

Le but est simple : griller le plus d'adversaires possible... Pour cela, il va falloir bien sûr être bon pilote, mais aussi fin tacticien car vos concurrents sont malins, et surtout nombreux ! Vous arpentez le périph' tranquillement de nuit, et lorsque vous apercevez un lascar qui fait le beau avec sa caisse. Vous lui faites un petit appel de phares pour lancer le duel. Immédiatement, celui-ci enfonce l'accélérateur et tente de vous semer. Le vainqueur est celui qui restera le plus longtemps devant l'autre. Simples sur le papier, ces poursuites sauvages se compliquent pad en main. Les autres automobilistes (très lents), les bifurcations, les virages serrés constituent un ensemble de pièges non négligeables, qui jouent assez souvent des tours...

## Booster et régler sa caisse

La seule manière de griller le plus de concurrents est d'upgrader régulièrement sa voiture. En effet, gagner un duel rapporte de l'argent, et celui-ci permet d'acheter tout un tas de pièces. Par exemple, on peut modifier la puissance du moteur en augmentant la cylindrée, en ajoutant un turbo, ou en changeant l'échappement. D'autres éléments sont interchangeables, comme la boîte de vitesses, les freins, les amortisseurs ou les pneus, mais il est aussi possible de modifier l'esthétique de son véhicule. Outre la peinture, on peut ajouter un becquet, des bas de caisse, des prises d'air et des paupières sur les phares. Enfin, la partie tunning ne serait pas complète sans les jantes : une gamme très riche vous permet de faire de votre voiture de série un véritable monstre de course. Lorsque le véhicule devient compétitif, il faut le régler pour en tirer le maximum. Ainsi, en intervenant sur la répartition du freinage, la hauteur et la dureté des suspensions et la sensibilité de la direction, il est possible d'améliorer nettement la tenue de route. Enfin, en réglant la boîte de vitesses, on pourra trouver le juste milieu entre accélération et vitesse de pointe élevée...

## Des boss

Sur ce périphérique, vous êtes confronté à d'autres pilotes, et ceux-ci appartiennent à des équipes. Chaque fois que vous aurez battu les membres d'une équipe, leur chef viendra vous taquiner dans les rétroviseurs. Les battre est conseillé, puisque vous pourrez ensuite vous acheter leurs voitures et, en général, elles sont particulièrement performantes. Pour vaincre un adversaire, il ne faut pas obligatoirement avoir une voiture beaucoup plus puissante

*La vue intérieure est la seule proposant un rétroviseur. Très utile pour surveiller ses adversaires.*

## TUNNING

De nombreuses options permettent de modifier et de personnaliser sa caisse à sa guise. Outre les modifications classiques portant sur le moteur et le châssis, Tokyo Highway Battle 2 offre un grand choix d'éléments de carrosserie et de jantes. Des paupières aux prises d'air sur le capot, en passant par les rétroviseurs et le becquet, tout est possible pour rendre sa caisse imposante et impressionnante…

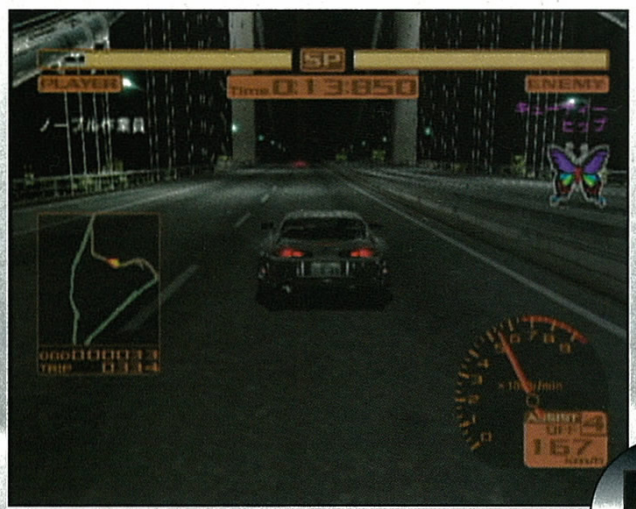
*Plusieurs spoilers sont proposés, tous plus monstrueux les uns que les autres.*

*Bien entendu, on peut personnaliser la couleur du véhicule.*

*Cinq types de jantes pour cette voiture, et chacune peut s'acheter en divers coloris.*

*Le gros pot qui fait beaucoup de bruit : indispensable !*

*Lorsqu'un sigle apparaît sur l'écran avant un duel, c'est pour annoncer que ce pilote est un boss, et donc un concurrent coriace*




*Quatre vues sont proposées: une intérieure et trois extérieures, dont une très éloignée du véhicule.*

que la sienne. En effet, un petit intérieur bien dosé suffit souvent pour passer devant. Et fermer les angles en surveillant son rétroviseur permet la plupart du temps de s'imposer. Cependant, le trafic et les différents pièges rencontrés font que tout ne se passe pas forcément comme prévu…

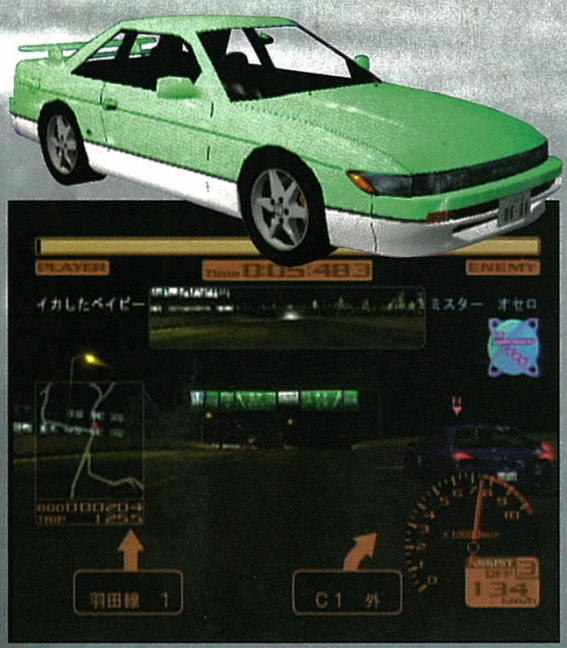
### Une conduite spéciale

Pad en main, le comportement des voitures peut surprendre. Elles semblent étonnamment lourdes et manquent de nervosité. Ceci est flagrant avec les premières caisses avec lesquelles on a vraiment l'impression de se traîner et de tirer tout droit dans les virages. En montant en puissance et en upgradant son bolide, cette sensation s'atténue légèrement, mais reste quand même un peu gênante. D'autre part, toutes les courses se déroulent de nuit et certains passages s'avèrent vraiment sombres, ce qui est un peu dommage… Côté graphismes, la Dreamcast semble bien exploitée, même si on a vu mieux. Les voitures sont bien modélisées, le périphérique est assez réussi, et les décors s'avèrent sympas. Seule l'animation semble un ton en dessous ; des ralentissements assez fréquents interviennent au début des duels (comme dans le premier volet).

### Des moteurs discrets

Sur le plan sonore, les moteurs sont très discrets, mais correctement imités, et la bande son met bien la pêche. Bref, en dépit de quelques imperfections, ce Tokyo Higway Battle 2 est un bon titre proposant un challenge différent des autres jeux de caisses. De plus, le nombre important d'adversaires à battre lui garantit une durée de vie conséquente…

**Zano**




*On a le choix entre plusieurs itinéraires, il faut surveiller le plan pour trouver les pilotes à taquiner.*



**85%**

**ÉDITEUR : GENKI**

**JOUEUR : 1**

**IMPORT : JAPON**

**LES PLUS**

+ Le challenge différent
+ Le tunning complet

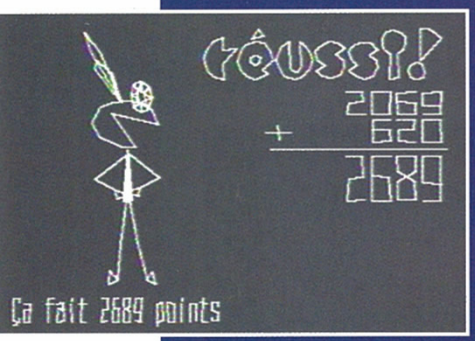
**LES MOINS**

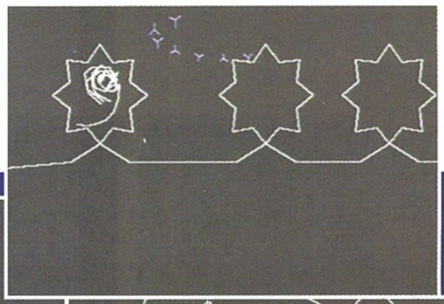
– Répétitif
– Les voitures trop molles
– Les ralentissements

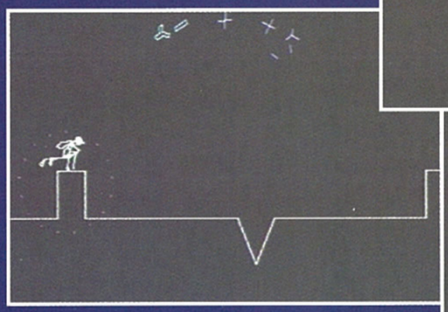
## VIB RIBBON

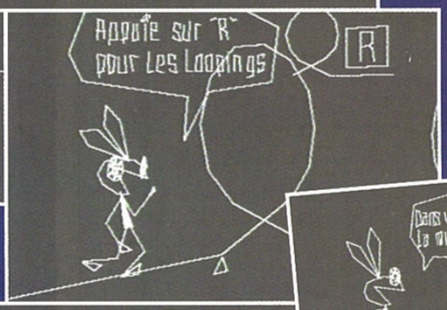
Bizarre et inattendu, Vib Ribbon est sûrement le jeu le plus étonnant du mois. Tout en noir et blanc, vous dirigez un petit lapin qui doit passer, en rythme, une série d'obstacles géométriques. Découpé en trois niveaux de difficulté (Bronze, Argent et Or), le jeu vous offre d'écouter des musiques particulièrement kitsch et débiles. Mais il est possible d'utiliser ses propres CD audio, les obstacles apparaîtront au rythme de la musique choisie (avec de la techno ou du Metallica, c'est assez drôle !). Côté graphismes, Vib Ribbon bénéficie d'une réalisation 100 % fil de fer ! Un comble à l'heure actuelle ; Sony a dû engager une équipe de développeurs Yarozé. Le vrai problème, c'est qu'on ne s'amuse qu'une heure ou deux. Ensuite, on se rend compte qu'on a dépensé ses deniers pour un "jeu" qui n'en vaut vraiment pas la peine...

ÉDITEUR : SCEE







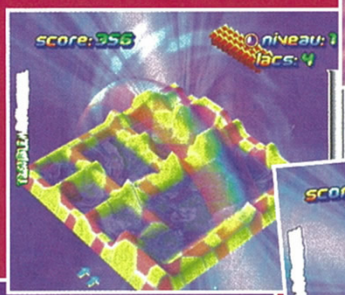
41%

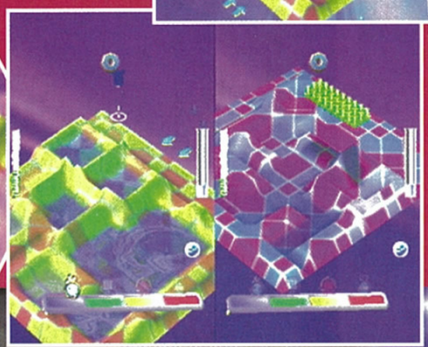


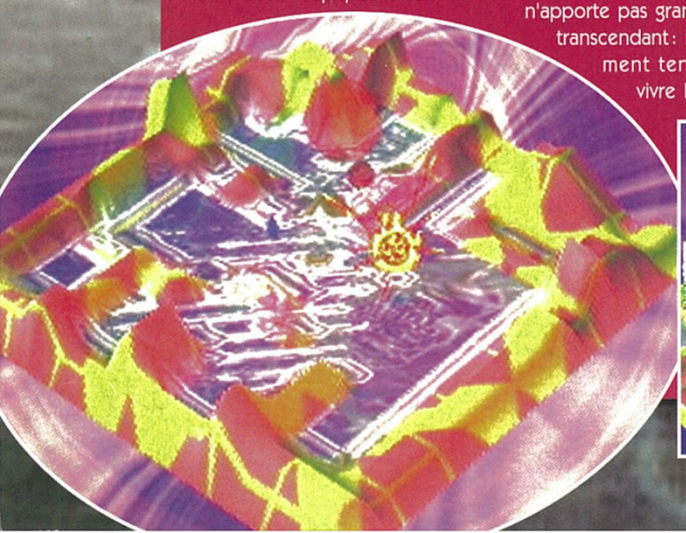
## WETRIX

Après la N64, c'est au tour de la Dreamcast d'accueillir Wetrix. Dans ce puzzle, le but est de construire un maximum de bassins et d'y déverser de l'eau de pluie jusqu'à en faire des petits lacs. Pour vous freiner, des bombes s'écrasent de temps en temps sur vos créations. Ce jeu est vraiment difficile et ne propose aucun véritable challenge : l'eau tombe sans aucun répit, et la surface de jeu est beaucoup trop étroite pour créer le nombre de puits adéquat. De plus, alors que dans Tetris ou Mario Picross, il y a un objectif à atteindre, ici, il n'y a rien. Pour ce qui est du mode 2 joueurs, il n'apporte pas grand-chose de transcendant : il faut seulement tenter de survivre le plus longtemps possible. Enfin, la vue proposée, une espèce de 3D isométrique, n'arrange rien à la visibilité, elle supprime même totalement l'effet de profondeur.

ÉDITEUR : TAKE TWO





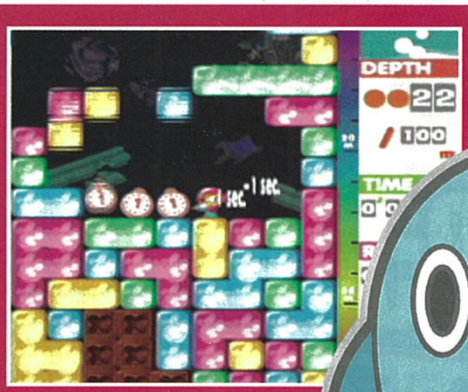


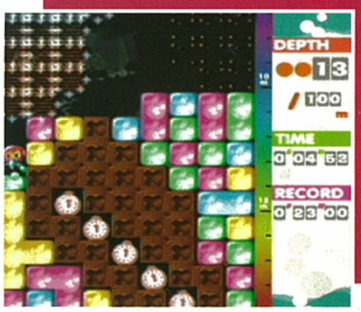
50%

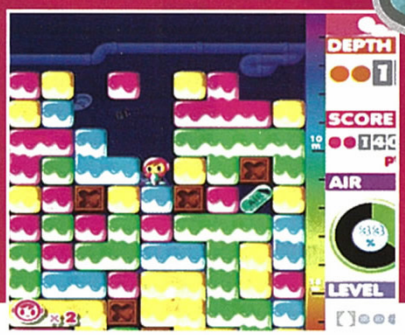
## MR DRILLER

Le jeu Mr Driller marque un retour aux vieux jeux d'arcade des années 80. Le principe, comme dans tous les jeux de cette période, est très simple : vous dirigez un petit perso qui a pour seule occupation de creuser dans le sol. Votre rôle consiste à lui faire atteindre une certaine profondeur, déterminée en début de partie. Le sol est constitué de blocs de différentes couleurs, agencés de manière aléatoire. Un seul coup de marteau piqueur suffit à faire exploser un bloc ou à créer des Combos en assemblant les blocs de couleur identique. Votre personnage descend ainsi d'un niveau et doit continuer à percer le sol pour progresser sous terre. Mais bien des dangers guettent notre mineur : les blocs peuvent s'écrouler à tout instant et un mauvais coup de pic peut s'avérer catastrophique, voire mortel. L'oxygène, dans les profondeurs de la Terre, se fait rare. Aussi, veillez à récupérer des capsules. Différents modes de jeu sont disponibles : Entraînement ou Contre la montre.

ÉDITEUR : NAMCO (IMPORT)





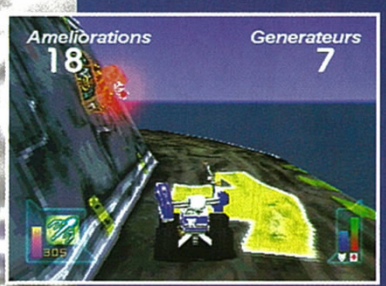

70%



## GRUDGE WARRIOR

Grudge Warrior se situe entre Twisted Metal et Red Dog. Vous choisissez un véhicule futuriste armé jusqu'aux dents pour réaliser différentes missions. De nombreux ennemis motorisés tenteront d'empêcher votre progression, mais les possibilités de votre véhicule sont vraiment incomplètes et l'action se perd en confusions et répétitions. Les graphismes manquant franchement de finesse, l'ensemble finit par devenir brouillon au point qu'on en rigole. Trop peu variés, les nombreux modes de jeu ne suffisent pas à redonner de l'intérêt à Grudge Warrior. Bref, voici un jeu à cent balles, qui défoulera les plus bourrins. Et encore...

ÉDITEUR : TAKE TWO



65%

FCB

# Primordial

**L'auto-journal : le meilleur point de vue sur l'automobile**

# POKÉMON

Pokémon Jaune est sorti ! Le raz-de-marée n'est pas prêt de se calmer. Et comme il y a eu quelques changements, nous vous livrons le Pokédex remis à jour, afin de répertorier vos nouveaux Pokémon correctement. Et pour ça, le Zano il en a encore bouffé du Pokémon ! Et la vague est loin d'être finie… Voici donc les prochains titres que Nintendo nous prépare.

Gia


POKÉMON TRADING CARD (GBC) 110

POKÉMON OR ET ARGENT (GBC) 111

POKÉMON PUZZLE LEAGUE (GBC - N64) 112

POKÉMON PINBALL (GBC) 113

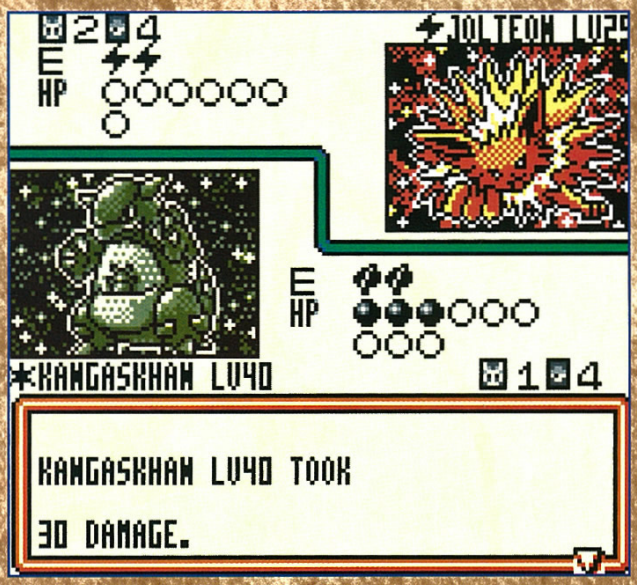
POKÉDEX JAUNE 114

# POKÉMON : LE FUTUR

**La saga Pokémon n'est pas prête de s'arrêter ! Nous venons juste de recevoir le Pokémon Jaune, et l'avenir se précise déjà pour la Gameboy avec des titres comme Pokémon Or et Argent, Pokémon Trading Card Game, Pokémon Puzzle League et Pokémon Pinball... La Nintendo 64 ne sera pas en reste puisqu'elle aura, elle aussi, son Pokémon Puzzle League, et le Pokémon Snap est annoncé sous nos latitudes au mois de septembre...**

## Pokémon Trading Card Game

### Gameboy Color




**Mis à part les volets Or et Argent, ce Pokémon Trading Card Game est sûrement l'un des jeux les plus attendus par les Pokéfans. Ce titre propose de jouer sur sa Gameboy au jeu de cartes à échanger.**

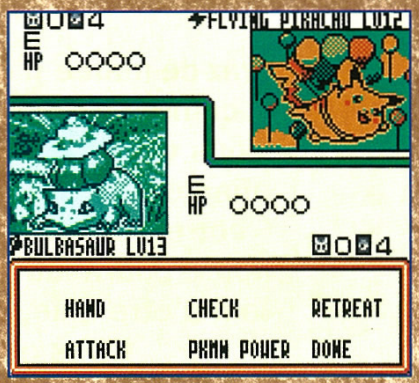
On y retrouve l'ensemble des cartes commercialisées, mais aussi 18 nouvelles totalement exclusives créées uniquement pour l'occasion. Ce titre respecte les règles connues des joueurs de cartes : collecter, échanger et gagner. Un peu comme le jeu d'aventure, vous incarnez un jeune garçon qui va devoir affronter d'autres joueurs avant de devenir le champion du genre.

Vous naviguez sur une carte, et vous choisissez le type de joueurs que vous voulez affronter. Comme dans les versions bleue et rouge, les adversaires ont chacun leur spécialité, selon leurs éléments de référence (eau, feu...). Il va falloir tous les battre avant d'aller affronter les maîtres au cours d'un ultime tournoi. Chaque concurrent possède un jeu de 60 cartes posées face cachée, et chaque joueur commence avec sept cartes en main. Il faut alors placer sur le tapis des cartes à l'effigie d'un Pokémon et combiner les cartes "élément" qui lui correspondent pour lancer des attaques. Une attaque réussie enlève des points de vie au Pokémon de l'adversaire, et c'est le joueur ayant terrassé le plus de Pokémon adverses qui l'emporte... Pour pimenter le tout, bon nombre de cartes bonus et cartes spéciales font leur apparition...

**Pas pour tout de suite**

Pokémon Trading Card Game propose donc une alternative originale et captivante au jeu Pokémon. Simple et très facile à jouer, le nombre d'adversaires particulièrement conséquent garantit de nombreuses heures à taper le carton sur sa Gameboy...

Ce jeu est déjà disponible aux Etats-Unis et devrait arriver sous nos latitudes pour Noël. Alors patience...



# Pokémon Or et Argent

## Gameboy Color

**Ces deux nouveaux volets reprennent bien évidemment le principe de base des précédentes versions. On y incarne toujours un jeune homme, bien décidé à devenir Maître Pokémon, qui va devoir traverser nombre d'épreuves avant de parvenir à ses fins.**

Le fonctionnement du jeu est lui aussi très similaire : il faut attraper, entraîner et faire évoluer ses Pokémon pour, d'une part, terminer l'aventure et, d'autre part, se constituer la plus belle collection... La possibilité d'échanger les monstres de poche avec les autres joueurs, via le port infrarouge, est elle aussi conservée. Il sera même possible d'importer des Pokémon des versions bleue et rouge dans sa cartouche or ou argent ! Par contre, l'inverse sera impossible...

### Les changements majeurs

La différence entre l'or et l'argent est la même qui sépare les versions bleue et rouge. On y trouve plusieurs monstres différents et, pour tous les avoir, il faudra impérativement procéder aux échanges avec d'autres joueurs. On y retrouve les 151 Pokémon des premiers volets, mais une centaine de petits nouveaux font leur apparition, dont deux nouveaux types, et ils sont désormais des deux sexes ! Ainsi, il sera possible d'accoupler nos monstres de poche dans des endroits réservés à cet usage. Le fruit de cette union sera un œuf, dont le contenu est encore un mystère... Contrairement à la version jaune, le jeu propose une histoire entièrement retravaillée, avec de nouveaux personnages et de nouvelles options. Les menus aussi ont été retouchés ; ils sont maintenant plus accessibles et plus simples d'utilisation. L'apparition de nouveaux objets comme, par exemple, un téléphone portable se révèle être très intéressante. Les personnages principaux peuvent maintenant vous joindre à n'importe quel moment pour vous faire part d'événements importants ou pour vous confier des missions. La gestion des objets a elle aussi subi des modifications, dans le but d'être plus fonctionnelle et plus attractive. Vos objets se rangent à présent dans un sac à dos divisé en quatre parties, chacune étant réservée à un type d'objet précis (soins, pokéballes, items divers...).

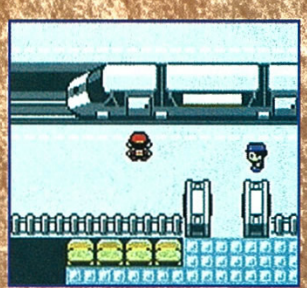
### L'importance du temps

Ces titres sont exclusivement destinés à la Game Boy Color et, par conséquent, les graphismes sont plus soignés et légèrement plus riches que ceux des versions bleue et rouge. Plus de nuances de couleurs sont visibles, et les détails des objets sont nettement plus perceptibles.

Dès le début du jeu, il faut entrer la date et l'heure dans la mémoire de sa Game Boy, car le temps joue un rôle primordial. En effet, les journées passent en temps réel, et divers événements ne se produiront qu'à un moment bien précis. Par exemple, certains Pokémon ne se promènent dans les hautes herbes que la nuit, ou au petit matin... Il faudra bien observer et écouter les conseils des personnages du jeu pour avoir toutes les chances d'attraper les spécimens rares. D'autre part, une nouvelle barre a été ajoutée pour les combats, sous la barre d'énergie de votre Pokémon. Elle indique la progression de son niveau d'expérience et permet de savoir immédiatement où en est votre Pokémon dans son évolution.

### Patience...

L'aventure s'annonce à nouveau très longue, et le scénario semble être à nouveau à la hauteur des attentes des joueurs. Avec la possibilité de totaliser jusqu'à 251 Pokémon dans son Pokédex (peut-être même un peu plus, selon certaines rumeurs), il va falloir s'armer de patience avant de compléter chaque ligne de son encyclopédie Pokémon de poche. Déjà sortis au Japon, ces deux volets arriveront aux Etats-Unis à la fin de l'année. Mais nous, pauvres Européens, nous serons une fois de plus les derniers servis et nous devrons patienter jusqu'en 2001 pour y jouer.



# Pokémon Puzzle League

## Gameboy Color et Nintendo 64

**Nos petits monstres de poche vont aussi s'attaquer à d'autres styles... dont certains plutôt inattendus. Ainsi, les fans de Tetris vont pouvoir s'en donner à cœur joie, en compagnie des Pokémon.**

Si vous aimez les Pokémon et que vous raffolez de Tetris Attack, ce nouveau titre devrait vous séduire. En effet, il reprend le principe de base de Tetris Attack, et confronte deux joueurs adeptes de l'empilage sauvage. Ici, il faut combiner trois cubes d'une même couleur, dans n'importe quel sens pour qu'ils s'éliminent. En réalisant des combos, et en détruisant plusieurs triples cubes d'un coup, vous envoyez vos "déchets" à l'adversaire. Ainsi, le joueur le plus rapide et le plus astucieux pour enchaîner les combinaisons pourra neutraliser son concurrent.

### De rudes batailles

Avec 16 dresseurs à combattre, les parties s'annoncent acharnées. Au cours du jeu, on pourra rencontrer et affronter des Pokémon issus des versions bleue et rouge, mais aussi quelques nouveaux venus des versions or et argent. De plus, ce titre prendra toute son ampleur en mode Multijoueur, car outre les six modes de jeu Solo, on trouvera aussi trois modes à plusieurs, chacun proposant ses options et ses règles spécifiques.
Evidemment, la version Nintendo 64 proposera un graphisme de meilleure qualité, ainsi que des options de jeu supplémentaires. Mais, la version de la petite Gameboy ne sera pas ridicule et offrira un visuel clean et très coloré. La sortie des deux versions est annoncée pour le mois de décembre, presque en même temps que le Pokémon Trading Card. Ce sera donc un PokéNoël...

# Pokémon Pinball

## Gameboy Color

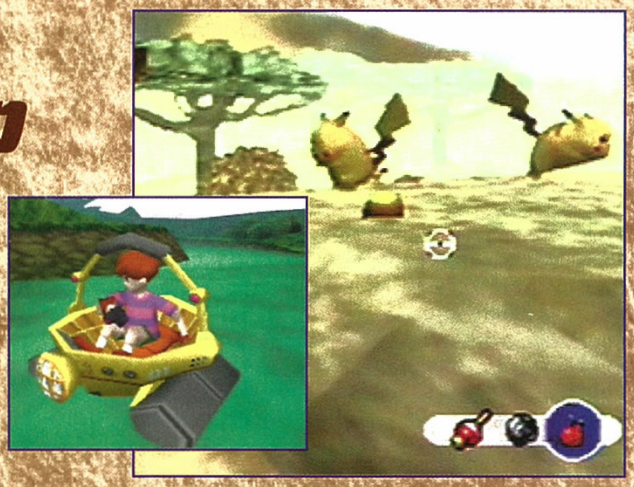
**Dans la série "on met des Pokémon partout", c'est maintenant une partie de flipper que nos monstres de poche vous proposent de disputer. Certes un peu moins original que les autres titres, ce jeu est cependant idéal pour varier les plaisirs tout en restant en compagnie de nos chères créatures...**

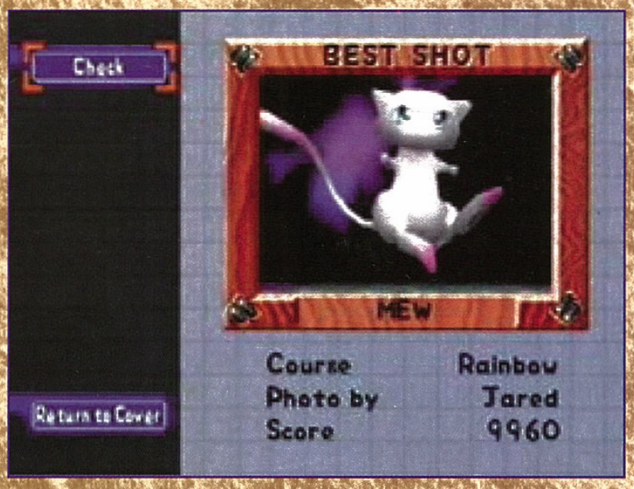
Vous avez le choix entre deux flippers : le premier est bleu, l'autre est rouge... Vous devez, comme pour un flipper classique, shooter une balle métallique et enchaîner les divers Combos. Cependant, comme pour les jeux d'aventure, les 150 Pokémon peuvent être capturés ! Pour cela, il faut viser et toucher des cibles les désignant et, pour respecter la règle, certains Pokémon ne peuvent être obtenus que dans le flipper bleu, et vice versa. Pour pimenter le tout, des stages bonus et des Combos secrets peuvent être débloqués, et plusieurs types de balles peuvent être utilisés... Bref, tout l'univers Pokémon dans un flipper !
Ce jeu est compatible avec le Kit Vibration pour Gameboy, ainsi que le Gameboy Printer, ce qui vous permettra d'immortaliser vos meilleurs scores ainsi que votre Pokédex... Début des hostilités prévu au mois d'octobre par chez nous.

# Pokémon Snap

## Nintendo 64

**Encore un titre prouvant l'imagination de Nintendo (et sa fibre commerciale) avec nos amis les Pokémon : un safari photo. Ici, il ne s'agit plus de capturer les monstres de poche, mais de les prendre en photo dans leur élément naturel.**






On retrouve à nouveau le professeur Chen, qui vous servira de guide, de conseiller, et aussi d'examinateur. En effet, celui-ci vous commandera des clichés de Pokémon pris sur le vif. Pas d'efforts à faire pour vous déplacer, vous glissez sur un itinéraire prédéfini, et à vous de choisir le meilleur angle et la meilleure vue lorsque vous apercevez un Pokémon en liberté. Ensuite, c'est le professeur Chen qui juge de la qualité de vos photos (netteté, angle, esthétisme général...). En guise de récompense, il vous remet des objets très utiles pour progresser dans l'aventure. Par exemple, il vous fera don d'un item permettant d'aller photographier les Pokémon aquatiques.

Bien évidemment, l'ensemble des petits monstres des versions bleue et rouge sont présents sur cette cartouche, et la possibilité de se créer un gigantesque Pokédex sous forme d'album photo risque d'intéresser bon nombre de Pokéfans. Bref, après Pokémon Stadium, la Nintendo 64 se dote d'un nouveau titre où l'on retrouve nos petits héros.

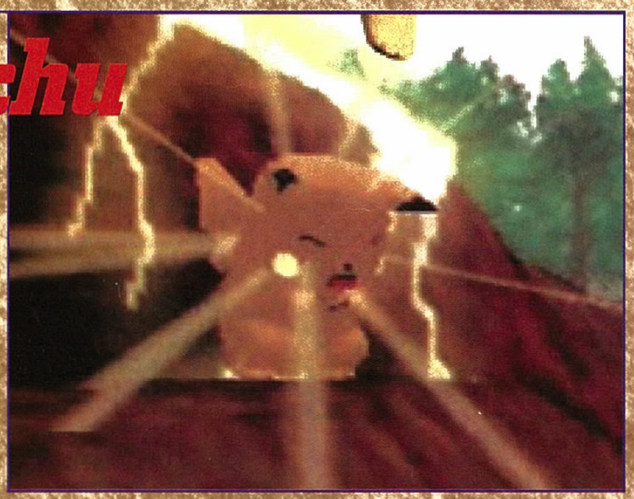
Un jeu divertissant et soigné visuellement qui promet de bonnes heures de chasse aux Pokémon.



# Hey You, Pikachu

## Nintendo 64

**Lorsque la folie Pokémon et la créativité de Nintendo atteignent des sommets, on obtient Hey You Pikachu ! Un jeu novateur puisqu'il inaugure l'utilisation de la reconnaissance vocale sur Nintendo 64...**



Vendu avec un micro spécial, le joueur peut donner des ordres à un Pokémon nommé Pikachu... La petite souris électrique est capable d'exécuter un certain nombre d'actions, notamment manger, se déplacer... et manifester ses humeurs. Ainsi, selon les événements et la manière dont vous parlerez avec votre Pika Pika, celui-ci peut se mettre en colère, s'étonner, manifester de gros signes d'affection à votre égard, ou bien alors éclater de rire en même temps que vous... Un jeu au concept novateur et très intéressant qui, malheureusement, ne risque pas de voir le jour en version française de sitôt. Seuls les Américains auront le privilège de dialoguer avec Pikachu au mois de novembre prochain, pour la bagatelle de 90 dollars environ (soit à peu près 630 francs)... La sortie en France n'est pas prévue, en raison de la traduction beaucoup trop longue et coûteuse.

# POKÉMON JAUNE : LE

**Pour le néophyte, peu de choses différencient ce Pokémon Jaune des versions bleue et rouge. Par contre, pour les Pokéfans, les Pokémon qui ont changé de place et la possibilité de posséder des nouveaux monstres de poche constituent un nouveau défi particulièrement motivant... De plus, les rumeurs sur Mew, le 151e Pokémon, s'intensifient, et bon nombre d'indices laissent à penser que ce Pokémon mythique pointera le bout de son nez à un moment ou à un autre de la partie...**

## POKÉMON A LA TRAPPE

Voici la liste des Pokémon ne pouvant être capturés dans la version jaune :

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Aspicot | n° 13 | Arbok | n° 24 | Smogogo | n° 110 |
| Coconfort | n° 14 | Miaouss | n° 52 | Lippoutou | n° 124 |
| Dardagnan | n° 15 | Persian | n° 53 | Elektec | n° 125 |
| Abo | n° 23 | Smogo | n° 109 | Magmar | n° 126 |

Les Pokémon numéros 52, 53 et 126 peuvent seulement être capturés dans la version bleue, et les numéros 23, 24 et 125 seulement dans la version rouge. Les six autres peuvent être récupérés dans l'une des deux versions...

## PIKA PIKA

L'autre principale nouveauté du jeu réside dans la relation que vous entretenez avec votre Pikachu. Non seulement celui-ci refuse d'entrer dans sa Poké Ball et vous suit partout, mais il refuse aussi d'évoluer en Raichu lorsque vous lui donnez la Pierre Foudre. Ainsi, comme le célèbre Raichu n'apparaît à aucun moment de l'aventure, vous serez obligé de recourir à l'échange si vous voulez posséder cette grosse souris électrique... D'autre part, votre Pikachu vous manifestera son humeur à de nombreuses reprises au cours de l'aventure. S'il est blessé ou empoisonné, il se mettra à pleurer, tandis que s'il est en pleine forme, il vous couvrira de signes d'affection. Selon Nintendo, qui dévoile au compte-gouttes les secrets de cette version jaune, bien vous occuper de votre Pikachu serait primordial pour percer certains mystères...

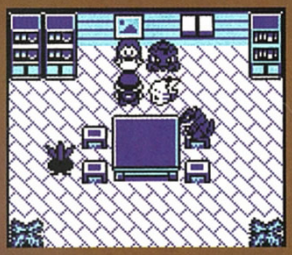
***Pour savoir comment va Pikachu, il suffit de se tourner face à lui et de presser le bouton A. S'il se sent bien, il vous fera de grands sourires et des petits cœurs apparaîtront... Très attendrissant...***

***Lorsque Pikachu est empoisonné ou paralysé et que vous lui demandez comment il va, son expression vous fait tout de suite comprendre la situation. Il faut vite lui donner un objet approprié pour le guérir...***

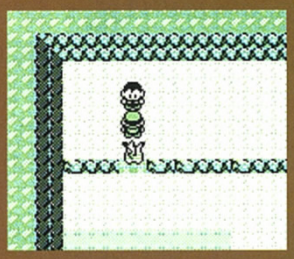
## ENTRE CHIEN ET CHAT

### Bulbizarre, Carapuce et Salamèche

Outre quelques retouches aux graphismes et une modification de quelques éléments du scénario, la principale nouveauté de ce Pokémon Jaune est le début du jeu. Dans les précédentes versions, vous deviez choisir votre Pokémon de départ entre Bulbizarre, Carapuce et Salamèche, et il était impossible, sans recourir à l'échange, de posséder les deux Pokémon restants. Dans ce nouveau volet, le professeur Chen vous offre Pikachu dès vos premiers pas, et c'est au cours de l'aventure que vous pourrez ajouter les trois célèbres monstres de poche à votre collection.



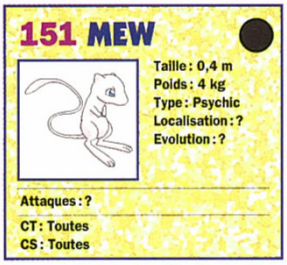
*C'est dans une maison à Azuria qu'une jeune fille vous offre Bulbizarre. Ce Pokémon de type Plante/Poison est un très bon combattant, notamment grâce à ses attaques Poudre Toxik et Poudre Dodo qui permettent d'empoisonner et d'endormir l'adversaire.*



*Pour obtenir Salamèche, il faut se rendre au nord-ouest de la Route 24 et parler avec le personnage qui vous attend. Celui-ci vous offrira alors ce Pokémon de type Feu qui, avec ses attaques Lance-Flamme et Danse-Flamme, vous permettra d'enflammer vos ennemis...*

*Vous rencontrerez une jeune fille qui se balade dans les rues de Carmin-sur-Mer. Celle-ci vous fera don de Carapuce, un Pokémon de type Eau. Un peu faible au début, ce monstre de poche deviendra vite un combattant redoutable grâce à ses attaques Pistolet à O et Hydrocanon...*

## LE MYSTÈRE MEW



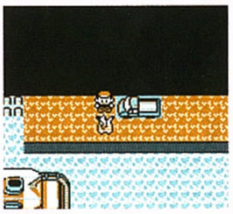

Nintendo n'a toujours pas levé le voile sur Mew, et peu de joueurs savent si on peut réellement l'attraper dans la version jaune sans tricher. Une chose est sûre, ce Pokémon mystérieux existe bel et bien, et la meilleure manière de se l'approprier est de se le faire offrir par Nintendo...

Bon nombre de rumeurs circulent à ce propos, mais attention, elles sont toutes sûrement fausses ou non vérifiables. Beaucoup semblent inventées de toutes pièces. Voici un best-of des trucs et astuces donnés par des joueurs peu scrupuleux, et surtout tricheurs...

**• La pension Pokémon**

Certains racontent qu'il faut confier un Majicarpe de niveau 50 à l'entraîneur qui se trouve Route 5 pendant 15 heures. Celui-ci vous dit alors "Ton Pokémon s'est échappé, prends celui-ci en échange...", et il vous donne Mew.

**• Le camion à côté de l'Océane**



D'autres affirment qu'une Poké Ball contenant Mew est cachée sous le camion garé à droite de l'Océane. Pour atteindre ce camion, il faut avoir la CS Surf et Coupe avant d'être allé sur le bateau (ce qui implique d'avoir échangé des Pokémon avec un autre joueur). Cependant, il est impossible de déplacer ce camion, même avec la CS Force...

**• La ligue Pokémon**

La rumeur la plus répandue et aussi la plus vraisemblable est celle qui consiste à terminer 50 fois le tournoi final. Un personnage (sûrement le professeur Chen) est alors censé vous l'offrir... Alors si vous êtes courageux et motivé, bonne chance...

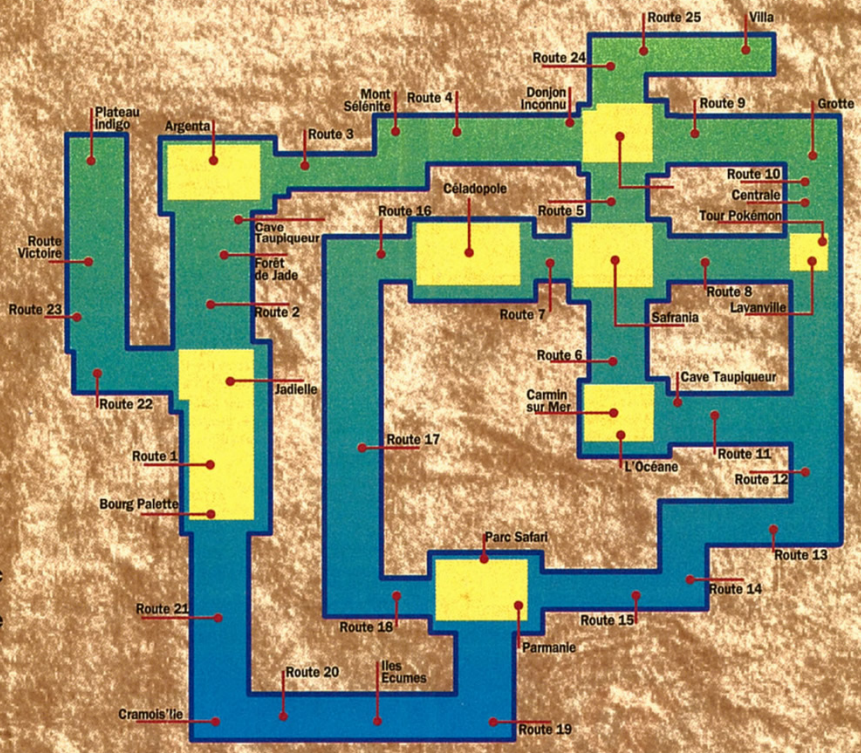
# POKÉDEX COMPLET

**Voici le nouveau Pokédex de la version Jaune. Vous le savez sûrement, des Pokémon ont changé de place depuis les versions bleue et rouge, et certains sont même capables d'apprendre de nouvelles attaques ! Alors, pour vous aider à retrouver vos monstres de poche favoris dans ce nouveau jeu Pokémon et pour connaître leurs aptitudes, n'hésitez pas à consulter nos fiches, elles vous révéleront tout ce que vous désirez savoir sur Pikachu et ses potes... Attrapez-les tous !**

**Zano**

## Les différents types de Pokémon

- Combat
- Dragon
- Eau
- Electrik
- Feu
- Glace
- Insecte
- Normal
- Pierre
- Plante
- Poison
- Psychic
- Sceptre
- Sol
- Vol






## 1 BULBIZARRE

Taille : 0,7 m
Poids : 6,9 kg
Type : Plante/Poison
Localisation : Un personnage vous l'offre à Azuria
Evolution : Herbizarre (niv. 16), Florizarre (niv. 32)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Charge | Normal |
| – | Rugissement | Normal |
| – | Vampigraine | Plante |
| 13 | Fouet-Liane | Plante |
| 20 | Poudre Toxik | Poison |
| 27 | Tranch'Herbe | Plante |
| 34 | Croissance | Normal |
| 41 | Poudre Dodo | Plante |
| 48 | Lance-Soleil | Plante |

CT : 3, 6, 8, 9, 10, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50
CS : 1

## 2 HERBIZARRE

Taille : 1 m
Poids : 13 kg
Type : Plante/Poison
Localisation : –
Evolution : Florizarre (niv. 32)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Charge | Normal |
| – | Rugissement | Normal |
| – | Vampigraine | Plante |
| – | Fouet-Liane | Plante |
| 22 | Poudre Toxik | Poison |
| 30 | Tranch'Herbe | Plante |
| 38 | Croissance | Normal |
| 46 | Poudre Dodo | Plante |
| 54 | Lance-Soleil | Plante |

CT : 3, 6, 8, 9, 10, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50
CS : 1

## 3 FLORIZARRE

Taille : 2 m
Poids : 100 kg
Type : Plante/Poison
Localisation : –
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Charge | Normal |
| – | Rugissement | Normal |
| – | Vampigraine | Plante |
| – | Fouet-Liane | Plante |
| – | Poudre Toxik | Poison |
| – | Tranch'Herbe | Plante |
| 43 | Croissance | Normal |
| 55 | Poudre Dodo | Plante |
| 65 | Lance-Soleil | Plante |

CT : 3, 6, 8, 9, 10, 15, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50
CS : 1

## 4 SALAMECHE

Taille : 0,6 m
Poids : 8,5 kg
Type : Feu
Localisation : Un personnage vous l'offre Route 24 (voir photo)
Evolution : Reptincel (niv. 16), Dracaufeu (niv. 36)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Griffe | Normal |
| – | Rugissement | Normal |
| – | Flammèche | Feu |
| 15 | Groz'Yeux | Normal |
| 22 | Frénésie | Normal |
| 30 | Tranche | Normal |
| 38 | Lance-Flamme | Feu |
| 46 | Danse-Flamme | Feu |

CT : 1, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20, 23, 28, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
CS : 1, 4

## 5 REPTINCEL

Taille : 1,1 m
Poids : 19 kg
Type : Feu
Localisation : –
Evolution : Dracaufeu (niv. 36)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Griffe | Normal |
| – | Rugissement | Normal |
| – | Flammèche | Feu |
| – | Groz'Yeux | Normal |
| 24 | Frénésie | Normal |
| 33 | Tranche | Normal |
| 42 | Lance-Flamme | Feu |
| 56 | Danse-Flamme | Feu |

CT : 1, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20, 23, 28, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
CS : 1, 4

## 6 DRACAUFEU

Taille : 1,7 m
Poids : 90,5 kg
Type : Feu
Localisation : –
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Griffe | Normal |
| – | Rugissement | Normal |
| – | Flammèche | Feu |
| – | Groz'Yeux | Normal |
| 24 | Frénésie | Normal |
| 36 | Tranche | Normal |
| 46 | Lance-Flamme | Feu |
| 55 | Danse-Flamme | Feu |

CT : 1, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20, 23, 26, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
CS : 1, 2, 4

## 7 CARAPUCE

Taille : 0,5 m
Poids : 9 kg
Type : Eau
Localisation : Un personnage vous l'offre à Carmin Sur Mer (voir photo)
Evolution : Carbaffe (niv. 16), Tortank (niv. 36)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Charge | Normal |
| – | Mimi-Queue | Normal |
| – | Ecumes | Eau |
| 15 | Pistolet à O | Eau |
| 22 | Morsure | Normal |
| 28 | Repli | Eau |
| 35 | Coud'Krane | Normal |
| 42 | Hydrocanon | Eau |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 28, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
CS : 3, 4

## 8 CARBAFFE

Taille : 1,1 m
Poids : 22,5 kg
Type : Eau
Localisation : –
Evolution : Tortank (niv. 36)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Charge | Normal |
| – | Mimi-Queue | Normal |
| – | Ecumes | Eau |
| – | Pistolet à O | Eau |
| 24 | Morsure | Normal |
| 31 | Repli | Eau |
| 39 | Coud'Krane | Normal |
| 47 | Hydrocanon | Eau |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 28, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
CS : 3, 4

## 9 TORTANK

Taille : 1,6 m
Poids : 85,5 kg
Type : Eau
Localisation : –
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Charge | Normal |
| – | Mimi-Queue | Normal |
| – | Ecumes | Eau |
| – | Pistolet à O | Eau |
| – | Morsure | Normal |
| – | Repli | Eau |
| 42 | Coud'Krane | Normal |
| 52 | Hydrocanon | Eau |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
CS : 3, 4

## 10 CHENIPAN

Taille : 0,3 m
Poids : 2,9 kg
Type : Insecte
Localisation : Forêt de Jade
Evolution : Chrysacier (niv. 7), Papillusion (niv 10)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Charge | Normal |
| – | Sécrétion | Insecte |

CT : –
CS : –

## 11 CHRYSACIER

Taille : 0,7 m
Poids : 9,9 kg
Type : Insecte
Localisation : Forêt de Jade
Evolution : Papillusion (niv. 10)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Charge | Normal |
| – | Sécrétion | Insecte |
| 7 | Armure | Normal |

CT : –
CS : –

## 12 PAPILLUSION

Taille : 1,1 m
Poids : 32 kg
Type : Insecte/Vol
Localisation : –
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Charge | Normal |
| – | Sécrétion | Insecte |
| – | Armure | Normal |
| 10 | Choc Mental | Psychic |
| 13 | Poudre Toxik | Poison |
| 14 | Para Spore | Plante |
| 15 | Poudre Dodo | Plante |
| 18 | Ultrason | Normal |
| 23 | Cyclone | Normal |
| 28 | Tornade | Normal |
| 34 | Rafale Psychic | Psychic |

CT : 2, 4, 6, 9, 10, 15, 20, 21, 22, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 44, 46, 50
CS : 4



## 13 ASPICOT

Taille : 0,3 m
Poids : 3,2 kg
Type : Insecte/Poison
Localisation : Ne peut pas être attrapé dans la version Jaune
Evolution : Coconfort (niv. 7), Dardagnan (niv. 10)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Dard-Venin | Poison |
| – | Sécrétion | Insecte |

CT : –
CS : –

## 14 COCONFORT

Taille : 0,6 m
Poids : 10 kg
Type : Insecte/Poison
Localisation : Ne peut pas être attrapé dans la version jaune
Evolution : Dardagnan (niv 10)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Dard-Venin | Poison |
| – | Sécrétion | Insecte |
| – | Armure | Normal |

CT : –
CS : –

## 15 DARDAGNAN

Taille : 1 m
Poids : 29,5 kg
Type : Insecte/Poison
Localisation : Ne peut pas être attrapé dans la version jaune
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Dard-Venin | Poison |
| – | Sécrétion | Insecte |
| – | Armure | Normal |
| 12 | Furie | Normal |
| 16 | Puissance | Normal |
| 20 | Double Dard | Insecte |
| 25 | Frénésie | Normal |
| 30 | Dard-Nuée | Insecte |
| 35 | Hâte | Psychic |

CT : 3, 6, 9, 10, 15, 20, 21, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 50
CS : 1

## 16 ROUCOOL

Taille : 0,3 m
Poids : 1,8 kg
Type : Normal/Vol
Localisation : Route 1, 2, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 21, 24, 25, Forêt de Jade
Evolution : Roucoups (niv. 18), Roucarnage (niv. 36)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Tornade | Vol |
| 5 | Jet de Sable | Normal |
| 12 | Vive Attaque | Normal |
| 19 | Cyclone | Normal |
| 28 | Cru-Aile | Vol |
| 36 | Hâte | Psychic |
| 44 | Mimique | Vol |

CT : 2, 4, 6, 9, 10, 20, 31, 32, 33, 34, 39, 43, 44, 50
CS : 2

## 17 ROUCOUPS

Taille : 1,1 m
Poids : 30 kg
Type : Normal/Vol
Localisation : Route 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 21, 24, 25, Forêt de Jade
Evolution : Roucarnage (niv. 36)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Tornade | Vol |
| – | Jet de Sable | Normal |
| 12 | Vive Attaque | Normal |
| 21 | Cyclone | Normal |
| 31 | Cru-Aile | Vol |
| 10 | Hâte | Psychic |
| 49 | Mimique | Vol |

CT : 2, 4, 6, 9, 10, 20, 31, 32, 33, 34, 39, 43, 44, 50
CS : 2

## 18 ROUCARNAGE

Taille : 1,5 m
Poids : 39,5 kg
Type : Normal/Vol
Localisation : –
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Tornade | Vol |
| – | Jet de Sable | Normal |
| – | Vive Attaque | Normal |
| – | Cyclone | Normal |
| – | Cru-Aile | Vol |
| 44 | Hâte | Psychic |
| 54 | Mimique | Vol |

CT : 2, 4, 6, 9, 10, 15, 20, 31, 32, 33, 34, 39, 43, 44, 50
CS : 2

## 19 RATTATA

Taille : 0,3 m
Poids : 3,5 kg
Type : Normal
Localisation : Route 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 16, 18, 22, Cramois'Ile
Evolution : Rattatac (niv. 20)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Charge | Normal |
| – | Mimi-Queue | Normal |
| 7 | Vive Attaque | Normal |
| 14 | Croc de Mort | Normal |
| 23 | Puissance | Vol |
| 34 | Croc Fatal | Normal |

CT : 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 20, 24, 25, 28, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
CS : –

## 20 RATTATAC

Taille : 0,7 m
Poids : 18,5 kg
Type : Normal
Localisation : Route 9, 10, 11, 16, 18, 21, Cramois'Ile
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Charge | Normal |
| – | Mimi-Queue | Normal |
| – | Vive Attaque | Normal |
| – | Croc de Mort | Normal |
| 27 | Puissance | Vol |
| 41 | Croc Fatal | Normal |

CT : 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 20, 24, 25, 28, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
CS : –

## 21 PIAFABEC

Taille : 0,3 m
Poids : 2 kg
Type : Normal/Vol
Localisation : Route 3, 4, 9, 16, 18, 22
Evolution : Rapasdepic (niv. 20)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Picpic | Normal |
| – | Rugissement | Normal |
| 9 | Groz'Yeux | Normal |
| 15 | Furie | Normal |
| 22 | Mimique | Vol |
| 29 | Bec Vrille | Vol |
| 36 | Hâte | Psychic |

CT : 2, 4, 6, 9, 10, 20, 31, 32, 34, 39, 43, 44, 50
CS : 2

## 22 RAPASDEPIC

Taille : 1,2 m
Poids : 38 kg
Type : Normal/Vol
Localisation : Route 9, 16, 17, 18, 23
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Picpic | Normal |
| – | Rugissement | Normal |
| – | Groz'Yeux | Normal |
| – | Furie | Normal |
| 25 | Mimique | Vol |
| 34 | Bec Vrille | Vol |
| 43 | Hâte | Psychic |

CT : 2, 4, 6, 9, 10, 15, 20, 31, 32, 34, 39, 43, 44, 50
CS : 2

## 23 ABO

Taille : 2 m
Poids : 6,9 kg
Type : Poison
Localisation : Ne peut pas être attrapé dans la version jaune
Evolution : Arbok (niv 22)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Ligotage | Normal |
| – | Groz'Yeux | Normal |
| 10 | Dard-Venin | Poison |
| 17 | Morsure | Normal |
| 24 | Intimidation | Normal |
| 31 | Grincement | Normal |
| 38 | Acide | Poison |

CT : 6, 8, 9, 10, 20, 21, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 40, 44, 48, 50
CS : 4

## 24 ARBOK

Taille : 3,5 m
Poids : 65 kg
Type : Poison
Localisation : Ne peut pas être attrapé dans la version jaune
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Ligotage | Normal |
| – | Groz'Yeux | Normal |
| – | Dard-Venin | Poison |
| 17 | Morsure | Normal |
| 27 | Intimidation | Normal |
| 36 | Grincement | Normal |
| 47 | Acide | Poison |

CT : 6, 8, 9, 10, 15, 20, 21, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 40, 44, 48, 50
CS : 04



## 25 PIKACHU

Taille : 0,4 m
Poids : 6 kg
Type : Electrik
Localisation : Bourg Palette
Evolution : Raichu (avec la Pierre Foudre sur un Pikachu échangé)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Eclair | Electrik |
| – | Rugissement | Normal |
| 6 | Mimi-Queue | Normal |
| 8 | Cage-Eclair | Electrik |
| 11 | Vive-Attaque | Normal |
| 15 | Reflet | Normal |
| 20 | Souplesse | Normal |
| 26 | Tonnerre | Electrik |
| 33 | Hâte | Psychic |
| 41 | Fatal Foudre | Electrik |
| 43 | Mur Lumière | Psychic |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 16, 17, 19, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 45, 50
CS : 05

## 26 RAICHU

Taille : 0,8 m
Poids : 30 kg
Type : Electrik
Localisation : S'obtient en faisant évoluer un Pikachu échangé
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Eclair | Electrik |
| – | Rugissement | Normal |
| – | Cage-Eclair | Electrik |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 15, 16, 17, 19, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 45, 50
CS : 05

## 27 SABELETTE

Taille : 0,6 m
Poids : 12 kg
Type : Sol
Localisation : Route 3, 4, Mont Sélénite
Evolution : Sablaireau (niv. 22)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Griffe | Normal |
| 10 | Jet de Sable | Normal |
| 17 | Tranche | Normal |
| 24 | Dard-Venin | Poison |
| 31 | Météores | Normal |
| 38 | Combo-Griffe | Normal |

CT : 3, 6, 8, 9, 10, 17, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 48, 50
CS : 01, 04

## 28 SABLAIREAU

Taille : 1 m
Poids : 29,5 kg
Type : Sol
Localisation : Grotte inconnue
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Griffe | Normal |
| – | Jet de Sable | Normal |
| – | Tranche | Normal |
| 27 | Dard-Venin | Poison |
| 36 | Météores | Normal |
| 47 | Combo-griffe | Normal |

CT : 3, 6, 8, 9, 10, 15, 17, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 48, 50
CS : 01, 04

## 29 NIDORAN femelle

Taille : 0,4 m
Poids : 7 kg
Type : Poison
Localisation : Route 2, 9, 10, 22, Parc Safari.
Evolution : Nidorina (niv. 16), Nidoqueen (Pierre Lune)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Rugissement | Normal |
| – | Charge | Normal |
| 8 | Griffe | Normal |
| 12 | Double Pied | Combat |
| 17 | Dard-Venin | Poison |
| 23 | Mimi-Queue | Normal |
| 30 | Morsure | Normal |
| 38 | Combo-Griffe | Normal |

CT : 6, 8, 9, 10, 14, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
CS : –

## 30 NIDORINA

Taille : 0,8 m
Poids : 20 kg
Type : Poison
Localisation : Route 9, 32, Parc Safari
Evolution : Nidoqueen (Pierre Lune)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Rugissement | Normal |
| – | Charge | Normal |
| – | Griffe | Normal |
| – | Dard-Venin | Poison |
| 12 | Double Pied | Combat |
| 27 | Mimi-Queue | Normal |
| 36 | Morsure | Normal |
| 46 | Combo-Griffe | Normal |

CT : 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
CS : –

## 31 NIDOQUEEN

Taille : 1,3 m
Poids : 60 kg
Type : Poison/Sol
Localisation : –
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Charge | Normal |
| – | Griffe | Normal |
| – | Double Pied | Combat |
| 19 | Dard-Venin | Poison |
| 23 | Plaquage | Normal |

CT : 01, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 26, 27, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 48, 50
CS : 03, 04

## 32 NIDORAN mâle

Taille : 0,9 m
Poids : 9 kg
Type : Poison
Localisation : Route 2, 9, 10, 22, Parc Safari
Evolution : Nidorino (niv. 16), Nidoking (Pierre Lune)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Groz'Yeux | Normal |
| – | Charge | Normal |
| 8 | Koud'Korne | Normal |
| 12 | Double pied | Combat |
| 17 | Dard-Venin | Poison |
| 23 | Puissance | Normal |
| 30 | Furie | Normal |
| 38 | Empal'Korne | Normal |

CT : 6, 7, 8, 9, 10, 14, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
CS : –

## 33 NIDORINO

Taille : 0,9 m
Poids : 19,5 kg
Type : Poison
Localisation : Route 9, 23, Parc Safari
Evolution : Nidoking (Pierre Lune)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Groz'Yeux | Normal |
| – | Charge | Normal |
| – | Koud'Korne | Normal |
| 12 | Double pied | Combat |
| 19 | Dard-Venin | Poison |
| 27 | Puissance | Normal |
| 36 | Furie | Normal |
| 46 | Empal'Korne | Normal |

CT : 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
CS : –

## 34 NIDOKING

Taille : 1,4 m
Poids : 62 kg
Type : Poison/Sol
Localisation : –
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Groz'Yeux | Normal |
| – | Charge | Normal |
| – | Koud'Korne | Normal |
| – | Double pied | Combat |
| 19 | Dard-Venin | Poison |
| 23 | Mania | Normal |

CT : 1, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 26, 27, 31, 32, 33, 34, 38, 40, 44, 48, 50
CS : 03, 04

## 35 MELOFEE

Taille : 0,6 m
Poids : 7,5 kg
Type : Normal
Localisation : Mont Sélénite
Evolution : Mélodelfe (Pierre Lune)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Ecras'Face | Normal |
| – | Rugissement | Normal |
| 13 | Berceuse | Normal |
| 18 | Torgnoles | Normal |
| 24 | Lilliput | Normal |
| 31 | Métronome | Normal |
| 39 | Boul'Armure | Normal |
| 48 | Mur Lumière | Psychic |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 38, 40, 44, 45, 46, 49, 50
CS : 04, 05

## 36 MELODELFE

Taille : 1,3 m
Poids : 40 kg
Type : Normal
Localisation : –
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Ecras'Face | Normal |
| – | Rugissement | Normal |
| 13 | Berceuse | Normal |
| 18 | Torgnoles | Normal |
| 24 | Lilliput | Normal |
| 31 | Métronome | Normal |
| 39 | Boul'Armure | Normal |
| 48 | Mur Lumière | Psychic |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 38, 40, 44, 45, 46, 49, 50
CS : 04, 05

## 37 GOUPIX

Taille : 0,6 m
Poids : 9,9 kg
Type : Feu
Localisation : S'achète au casino de Céladopole
Evolution : Feunard (Pierre feu)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Flammèche | Feu |
| – | Mimi-Queue | Normal |
| – | Vive-Attaque | Normal |
| 21 | Hurlement | Normal |
| 28 | Onde Folie | Spectre |
| 35 | Lance-Flamme | Feu |
| 42 | Danse-Flamme | Feu |

CT : 6, 8, 9, 10, 20, 28, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
CS : –

## 38 FEUNARD

Taille : 1,1 m
Poids : 19,9 kg
Type : Feu
Localisation : –
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Flammèche | Feu |
| – | Mimi-Queue | Normal |
| 16 | Vive-Attaque | Normal |
| 21 | Hurlement | Normal |

CT : 6, 8, 9, 10, 15, 20, 28, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
CS : –

## 39 RONDOUDOU

Taille : 0,5 m
Poids : 5,5 kg
Type : Normal
Localisation : Route 5, 6, 7, 8
Evolution : Grodoudou (Pierre Lune)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Berceuse | Normal |
| 9 | Ecras'face | Normal |
| 14 | Entrave | Normal |
| 19 | Boul'armure | Normal |
| 24 | Torgnoles | Normal |
| 29 | Repos | Psychic |
| 34 | Plaquage | Normal |
| 39 | Damoclès | Normal |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 38, 40, 44, 45, 46, 49, 50
CS : 04, 05

## 40 GRODOUDOU

Taille : 1 m
Poids : 12 kg
Type : Normal
Localisation : S'achète au Casino de Céladopole
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Berceuse | Normal |
| – | Entrave | Normal |
| – | Boul'armure | Normal |
| – | Torgnoles | Normal |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 38, 40, 44, 45, 46, 49, 50
CS : 04, 05

## 41 NOSFERAPTI

Taille : 0,8 m
Poids : 7,5 kg
Type : Poison/Vol
Localisation : Mont Sélénite, Grotte, Iles Ecumes et Route Victoire.
Evolution : Nosferalto (niv. 22)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Vampirisme | Insecte |
| 10 | Ultrason | Normal |
| 15 | Morsure | Normal |
| 21 | Onde Folie | Spectre |
| 28 | Cru-Aile | Vol |
| 36 | Buée Noire | Glace |

CT : 2, 4, 6, 9, 10, 20, 21, 31, 32, 34, 39, 44, 50
CS : –

## 42 NOSFERALTO

Taille : 1,6 m
Poids : 55 kg
Type : Poison/Vol
Localisation : Iles Ecumes, Route Victoire et Grotte Inconnue
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Vampirisme | Insecte |
| – | Ultrason | Normal |
| – | Morsure | Normal |
| – | Onde Folie | Spectre |
| 32 | Cru-Aile | Vol |
| 43 | Buée Noire | Glace |

CT : 2, 4, 6, 9, 10, 15, 20, 21, 31, 32, 34, 39, 44, 50
CS : –

## 43 MYSTHERBE

Taille : 0,5 m
Poids : 5,4 kg
Type : Plante/poison
Localisation : Route 12, 13, 14, 15, 24, 25
Evolution : Ortide (niv. 21), Rafflesia (Pierre Plante)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Vol-Vie | Plante |
| 15 | Poudre Toxik | Poison |
| 17 | Para-Spore | Plante |
| 19 | Poudre Dodo | Plante |
| 24 | Acide | Poison |
| 33 | Danse-Fleur | Plante |
| 46 | Lance-Soleil | Plante |

CT : 3, 6, 9, 10, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50
CS : 01

## 44 ORTIDE

Taille : 0,8 m
Poids : 8,6 kg
Type : Plante/Poison
Localisation : Route 12, 13, 14, 15, Grotte Inconnue
Evolution : Rafflesia (Pierre Plante)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Vol-Vie | Plante |
| – | Poudre Toxik | Poison |
| – | Para-Spore | Plante |
| – | Poudre Dodo | Plante |
| 28 | Acide | Poison |
| 38 | Danse-Fleur | Plante |
| 52 | Lance-Soleil | Plante |

CT : 3, 6, 9, 10, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50
CS : 01

## 45 RAFFLESIA

Taille : 1,2 m
Poids : 18,6 kg
Type : Plante/Poison
Localisation : –.
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| 15 | Poudre Toxik | Poison |
| 17 | Para-Spore | Plante |
| 19 | Poudre Dodo | Plante |

CT : 3, 6, 9, 10, 15, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50
CS : 01

## 46 PARAS

Taille : 0,3 m
Poids : 5,4 kg
Type : Insecte/Plante
Localisation : Mont Sélénite, Parc Safari, Iles Ecumes
Evolution : Parasect (niv 24)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Griffe | Normal |
| 13 | Para-Spore | Plante |
| 20 | Vampirisme | Insecte |
| 27 | Spore | Plante |
| 34 | Tranche | Normal |
| 41 | Croissance | Normal |

CT : 3, 6, 8, 9, 10, 20, 21, 22, 28, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
CS : 01

## 47 PARASECT

Taille : 1 m
Poids : 29,5 kg
Type : Insecte/Plante
Localisation : Route 18, Parc Safari, Grotte Inconnue
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Griffe | Normal |
| | Para-Spore | Plante |
| | Vampirisme | Insecte |
| 30 | Spore | Plante |
| 39 | Tranche | Normal |
| 48 | Croissance | Normal |

CT : 3, 6, 8, 9, 10, 15, 20, 21, 22, 28, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
CS : 01

## 48 MIMITOSS

Taille : 1 m
Poids : 30 kg
Type : Insecte/Poison
Localisation : Route 13, 14, 15, 24, 25
Evolution : Aéromite (niv. 31)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Charge | Normal |
| – | Entrave | Normal |
| 11 | Ultrason | Normal |
| 19 | Choc Mental | Psychic |
| 22 | Poudre Toxik | Poison |
| 27 | Vampirisme | Insecte |
| 30 | Para-Spore | Plante |
| 35 | Rafale Psychic | Psychic |
| 38 | Poudre Dodo | Plante |
| 41 | Psyko | Psychic |

CT : 2, 4, 6, 9, 10, 15, 20, 21, 22, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 44, 46, 50
CS : 04

## 49 AEROMITE

Taille : 1,5 m
Poids : 12,5 kg
Type : Insecte/Poison
Localisation : Route 14, 15, Grotte Inconnue.
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Charge | Normal |
| – | Entrave | Normal |
| | Ultrason | Normal |
| | Choc Mental | Psychic |
| | Poudre Toxik | Poison |
| | Vampirisme | Insecte |
| | Para-Spore | Plante |
| 38 | Rafale Psychic | Psychic |
| 43 | Poudre Dodo | Plante |
| 50 | Psyko | Psychic |

CT : 2, 4, 6, 9, 10, 15, 20, 21, 22, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 44, 46, 50
CS : 04

## 50 TAUPIQUEUR

Taille : 0,2 m
Poids : 0,8 kg
Type : Sol
Localisation : Cave Taupiqueur, échange contre Pokémon n° 108 route 11
Evolution : Triopiqueur (niv. 26)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Griffe | Normal |
| – | Rugissement | Normal |
| 19 | Tunnel | Sol |
| 24 | Jet de Sable | Normal |
| 31 | Tranche | Normal |
| 40 | Séisme | Sol |

CT : 6, 8, 9, 10, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 44, 48, 50
CS : 02

## 51 TRIOPIQUEUR

Taille : 0,7 m
Poids : 33,3 kg
Type : Sol
Localisation : Cave Taupiqueur
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Griffe | Normal |
| – | Rugissement | Normal |
| – | Tunnel | Sol |
| – | Jet de Sable | Normal |
| 35 | Tranche | Normal |
| 47 | Séisme | Sol |

CT : 6, 8, 9, 10, 15, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 44, 48, 50
CS : 01

## 52 MIAOUSS

Taille : 0,4 m
Poids : 4,2 kg
Type : Normal
Localisation : Ne peut pas être attrapé dans la version jaune
Evolution : Persian (niv. 28)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Griffe | Normal |
| – | Rugissement | Normal |
| 12 | Morsure | Sol |
| 17 | Jackpot | Normal |
| 24 | Grincement | Normal |
| 33 | Combo-griffe | Normal |
| 44 | Tranche | Normal |

CT : 6, 8, 9, 10, 11, 12, 16, 20, 24, 25, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
CS : –

## 53 PERSIAN

Taille : 1 m
Poids : 32 kg
Type : Normal
Localisation : Ne peut pas être attrapé dans la version jaune
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Griffe | Normal |
| – | Rugissement | Normal |
| – | Morsure | Sol |
| – | Jackpot | Normal |
| – | Grincement | Normal |
| 37 | Combo-Griffe | Normal |
| 51 | Tranche | Normal |

CT : 6, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 20, 24, 25, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
CS : –

## 54 PSYKOKWAK

Taille : 0,8 m
Poids : 19,6 kg
Type : Eau
Localisation : Route 6 en utilisant la CS Surf
Evolution : Akwakwak (niv. 33)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Griffe | Normal |
| 28 | Mimi-queue | Normal |
| 31 | Entrave | Normal |
| 36 | Choc Mental | Psychic |
| 43 | Combo-Griffe | Normal |
| 52 | Hydrocanon | Eau |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 28, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
CS : 04, 05

## 55 AKWAKWAK

Taille : 1,7 m
Poids : 76,6 kg
Type : Eau
Localisation : Route 6 en utilisant la CS Surf
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Griffe | Normal |
| – | Mimi-queue | Normal |
| – | Entrave | Normal |
| 39 | Choc Mental | Psychic |
| 48 | Combo-Griffe | Normal |
| 59 | Hydrocanon | Eau |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 28, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
CS : 04, 05

## 56 FÉROSINGE

Taille : 0,5 m
Poids : 28 kg
Type : Combat
Localisation : Route 3, 4, 22, 23
Evolution : Colossinge (niv. 28)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Griffe | Normal |
| – | Groz'yeux | Normal |
| 9 | Balayage | Combat |
| 15 | Poing-Karaté | Normal |
| 21 | Combo-Griffe | Normal |
| 27 | Puissance | Normal |
| 33 | Frappe Atlas | Combat |
| 39 | Mania | Normal |
| 45 | Grincement | Normal |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 28, 31, 32, 34, 35, 39, 40, 44, 48, 50
CS : 04

## 57 COLOSSINGE

Taille : 1 m
Poids : 32 kg
Type : Combat
Localisation : –
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Griffe | Normal |
| – | Groz'yeux | Normal |
| – | Balayage | Combat |
| – | Poing-Karaté | Normal |
| – | Combo-Griffe | Normal |
| 28 | Puissance | Normal |
| 37 | Frappe Atlas | Combat |
| 45 | Mania | Normal |
| 46 | Grincement | Normal |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 28, 31, 32, 34, 35, 39, 40, 44, 48, 50
CS : 04

## 58 CANINOS

Taille : 0,7 m
Poids : 19 kg
Type : Feu
Localisation : Maison Pokémon de Cramois'Ile.
Evolution : Arcanin (Pierre Feu)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Morsure | Normal |
| – | Hurlement | Normal |
| – | Flammèche | Feu |
| – | Groz'yeux | Normal |
| 30 | Bélier | Normal |
| 39 | Hâte | Psychic |
| 50 | Mania | Normal |

CT : 066, 8, 9, 10, 20, 23, 28, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
CS : –

## 59 ARCANINE

Taille : 1,9 m
Poids : 155 kg
Type : Feu
Localisation : –
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Hurlement | Normal |
| – | Flammèche | Feu |
| – | Groz'yeux | Normal |
| – | Bélier | Normal |

CT : 6, 8, 9, 10, 15, 20, 23, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
CS : –

## 60 PTITARD

Taille : 0,6 m
Poids : 12,4 kg
Type : Eau
Localisation : Route 22, 23, Jadielle, Parmanie, Parc Safari (en pêchant)
Evolution : Têtarte (niv. 25), Tartard (Pierre Eau)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Ecumes | Eau |
| 16 | Hypnose | Psychic |
| 19 | Pistolet à O | Eau |
| 25 | Torgnoles | Normal |
| 31 | Plaquage | Normal |
| 38 | Amnésie | Psychic |
| 45 | Hydrocanon | Eau |

CT : 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 29, 31, 32, 34, 40, 44, 46, 50
CS : 03

## 61 TETARTE

Taille : 1 m
Poids : 20 kg
Type : Eau
Localisation : Route 22, 23 (en pêchant)
Evolution : Tartard (Pierre Eau)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Ecumes | Eau |
| 16 | Hypnose | Psychic |
| 19 | Pistolet à O | Eau |
| 26 | Torgnoles | Normal |
| 33 | Plaquage | Normal |
| 41 | Amnésie | Psychic |
| 49 | Hydrocanon | Eau |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 29, 31, 32, 34, 35, 40, 44, 46, 50
CS : 03, 04

## 62 TARTARD

Taille : 1,3 m
Poids : 54 kg
Type : Eau/Combat
Localisation : –
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Ecumes | Eau |
| 16 | Hypnose | Psychic |
| 19 | Pistolet à O | Eau |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 29, 31, 32, 34, 35, 40, 44, 46, 50
CS : 03, 04

## 63 ABRA

Taille : 0,9 m
Poids : 19,5 kg
Type : Psychic
Localisation : Route 5, 6, 7, 8, s'achète au Casino de Céladopole
Evolution : Kadabra (niv 16), Alakazam (doit être échangé pour évoluer)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Téléport | Psychic |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 44, 45, 46, 49, 50
CS : 05

## 64 KADABRA

Taille : 1,3 m
Poids : 56,5 kg
Type : Psychic
Localisation : Route 8
Evolution : Alakazam (doit être échangé pour évoluer)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Téléport | Psychic |
| 16 | Choc Mental | Psychic |
| 20 | Entrave | Normal |
| 27 | Rafale Psy | Psychic |
| 31 | Soin | Normal |
| 38 | Psyko | Psychic |
| 42 | Protection | Psychic |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 44, 45, 46, 49, 50
CS : 05

## 65 ALAKAZAM

Taille : 1,5 m
Poids : 48 kg
Type : Psychic
Localisation : –
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Téléport | Psychic |
| 16 | Choc Mental | Psychic |
| 20 | Entrave | Normal |
| 27 | Rafale Psy | Psychic |
| 31 | Soin | Normal |
| 38 | Psyko | Psychic |
| 42 | Protection | Psychic |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 44, 45, 46, 49, 50
CS : 05

## 66 MACHOC

Taille : 0,8 m
Poids : 19,5 kg
Type : Combat
Localisation : Route 10, Grotte
Evolution : Machopeur (niv. 28), Mackogneur (doit être échangé pour évoluer)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Poing-Karaté | Normal |
| 20 | Balayage | Combat |
| 25 | Groz'yeux | Normal |
| 32 | Puissance | Normal |
| 39 | Frappe-Atlas | Combat |
| 46 | Sacrifice | Combat |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 38, 40, 44, 48, 50
CS : 04

## 67 MACHOPEUR

Taille : 1,5 m
Poids : 70,5 kg
Type : Combat
Localisation : Route 5, Route victoire
Evolution : Mackogneur (doit être échangé pour évoluer)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Poing-Karaté | Normal |
| 20 | Balayage | Combat |
| 25 | Groz'yeux | Normal |
| 36 | Puissance | Normal |
| 44 | Frappe-Atlas | Combat |
| 52 | Sacrifice | Combat |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 38, 40, 44, 48, 50
CS : 04

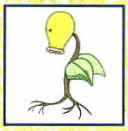
## 68 MACKOGNEUR

Taille : 1,6 m
Poids : 130 kg
Type : Combat
Localisation : –
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Poing-Karaté | Normal |
| 20 | Balayage | Combat |
| 25 | Groz'yeux | Normal |
| 36 | Puissance | Normal |
| 44 | Frappe-Atlas | Combat |
| 52 | Sacrifice | Combat |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 38, 40, 44, 48, 50
CS : 04

## 69 CHETIFLOR



Taille : 0,7 m
Poids : 4 kg
Type : Plante/Poison
Localisation : Route 12, 13, 14, 15, 24, 25
Evolution : Boustiflor (niv. 21), Empiflor (Pierre Plante)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Fouet-Lianes | Plante |
| – | Croissance | Normal |
| 13 | Ligotage | Normal |
| 15 | Poudre Toxik | Poison |
| 18 | Poudre Dodo | Plante |
| 21 | Para-Spore | Plante |
| 26 | Acide | Poison |
| 33 | Tranch'Herbe | Plante |
| 42 | Souplesse | Normal |

CT : 3, 6, 9, 10, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50
CS : 01

## 70 BOUSTIFLOR

Taille : 1 m
Poids : 6,4 kg
Type : Plante/Poison
Localisation : Route 12, 13, 14, 15, Grotte Inconnue
Evolution : Empiflor (Pierre Plante)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Fouet-Lianes | Plante |
| – | Croissance | Normal |
| – | Ligotage | Normal |
| – | Poudre Toxik | Poison |
| – | Poudre Dodo | Plante |
| 23 | Para-Spore | Plante |
| 29 | Acide | Poison |
| 38 | Tranch'Herbe | Plante |
| 49 | Souplesse | Normal |

CT : 3, 6, 9, 10, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50
CS : 01

## 71 EMPIFLOR

Taille : 1,7 m
Poids : 15,5 kg
Type : Plante/Poison
Localisation : –
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| 13 | Ligotage | Normal |
| 15 | Poudre Toxik | Poison |
| 18 | Poudre Dodo | Plante |

CT : 3, 6, 8, 9, 10, 15, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50
CS : 01

## 72 TENTACOOL

Taille : 0,9 m
Poids : 45,5 kg
Type : Eau/Poison
Localisation : Route 11, 13, 19, 20, 21, Bourg Palette, Jadielle, Carmin Sur Mer, Océane, Iles Ecumes, Cramois'Ile (en pêchant)
Evolution : Tentacruel (niv. 30)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Acide | Poison |
| 7 | Ultrason | Normal |
| 13 | Ligotage | Normal |
| 18 | Dard Venin | Poison |
| 22 | Pistolet à O | Eau |
| 27 | Constriction | Normal |
| 33 | Bouclier | Psychic |
| 40 | Grincement | Normal |
| 48 | Hydrocanon | Eau |

CT : 3, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 21, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
CS : 01, 03

## 73 TENTACRUEL

Taille : 1,6 m
Poids : 55 kg
Type : Eau/Poison
Localisation : Route 19, 20, 21 (en pêchant)
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Acide | Poison |
| – | Ultrason | Normal |
| – | Ligotage | Normal |
| – | Dard Venin | Poison |
| – | Pistolet à O | Eau |
| – | Constriction | Normal |
| 35 | Bouclier | Psychic |
| 43 | Grincement | Normal |
| 50 | Hydrocanon | Eau |

CT : 3, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 21, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
CS : 01, 03

## 74 RACAILLOU

Taille : 0,4 m
Poids : 20 kg
Type : Pierre/Sol
Localisation : Mont Sélénite, Grotte, Route Victoire
Evolution : Gravalanch (niv. 25), Grolem (doit être échangé pour évoluer)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Charge | Normal |
| 11 | Boul'Armure | Normal |
| 16 | Jet-Pierres | Pierre |
| 21 | Destruction | Normal |
| 26 | Armure | Normal |
| 31 | Séisme | Sol |
| 36 | Explosion | Normal |

CT : 1, 6, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 44, 47, 48, 50
CS : 04

## 75 GRAVALANCH

Taille : 1 m
Poids : 105 kg
Type : Pierre/Sol
Localisation : Route Victoire, Grotte Inconnue
Evolution : Grolem (doit être échangé pour évoluer)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Charge | Normal |
| – | Boul'Armure | Normal |
| – | Jet-Pierres | Pierre |
| – | Destruction | Normal |
| 29 | Armure | Normal |
| 36 | Séisme | Sol |
| 43 | Explosion | Normal |

CT : 1, 6, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 44, 47, 48, 50
CS : 04

## 76 GROLEM

Taille : 1,4 m
Poids : 300 kg
Type : Pierre/Sol
Localisation : –
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Charge | Normal |
| – | Boul'Armure | Normal |
| – | Jet-Pierres | Pierre |
| – | Destruction | Normal |
| 29 | Armure | Normal |
| 36 | Séisme | Sol |
| 43 | Explosion | Normal |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 44, 47, 48, 50
CS : 04

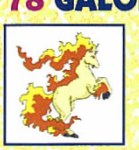
## 77 PONYTA

Taille : 1 m
Poids : 30 kg
Type : Feu
Localisation : Route 17
Evolution : Galopa (niv. 40)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Flammèche | Feu |
| 30 | Mimi-Queue | Normal |
| 32 | Ecrasement | Normal |
| 35 | Rugissement | Normal |
| 39 | Danse-Flamme | Feu |
| 43 | Bélier | Normal |
| 48 | Hâte | Psychic |

CT : 6, 7, 8, 9, 10, 20, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
CS : –

## 78 GALOPA



Taille : 1,7 m
Poids : 95 kg
Type : Feu
Localisation : –
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Flammèche | Feu |
| – | Mimi-Queue | Normal |
| – | Ecrasement | Normal |
| – | Rugissement | Normal |
| – | Danse-Flamme | Feu |
| 47 | Bélier | Normal |
| 55 | Hâte | Psychic |

CT : 6, 7, 8, 9, 10, 15, 20, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
CS : –

## 79 RAMOLOSS

Taille : 1,2 m
Poids : 36 kg
Type : Eau/Psychic
Localisation : Route 12, 13, Iles Ecumes
Evolution : Flagadoss (niv. 37)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Choc Mental | Psychic |
| 18 | Entrave | Normal |
| 22 | Coup d'Boule | Normal |
| 27 | Rugissement | Normal |
| 33 | Pistolet à o | Eau |
| 40 | Amnésie | Psychic |
| 48 | Psyko | Psychic |

CT : 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 20, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 45, 46, 49, 50
CS : 03, 04, 05

## 80 FLAGADOSS

Taille : 1,6 m
Poids : 78,5 kg
Type : Eau/Psychic
Localisation : Route 12, 13, Iles Ecumes
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Choc Mental | Psychic |
| 18 | Entrave | Normal |
| 22 | Coup d'Boule | Normal |
| 27 | Rugissement | Normal |
| 33 | Pistolet à o | Eau |
| 37 | Repli | Eau |
| 44 | Amnésie | Psychic |
| 55 | Psyko | Psychic |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 45, 46, 49, 50
CS : 03, 04, 05

## 81 MAGNETI

Taille : 0,3 m
Poids : 6 kg
Type : Electrik
Localisation : Route 10, Centrale
Evolution : Magneton (niv. 30)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Charge | Normal |
| 21 | Sonicboom | Normal |
| 25 | Eclair | Electrik |
| 29 | Ultrason | Normal |
| 35 | Cage-Eclair | Electrik |
| 41 | Météores | Normal |
| 47 | Grincement | Normal |

CT : 6, 9, 10, 20, 24, 25, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 44, 45, 50
CS : 05

## 82 MAGNETON

Taille : 1 m
Poids : 60 kg
Type : Electrik
Localisation : Centrale
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Charge | Normal |
| – | Sonicboom | Normal |
| – | Eclair | Electrik |
| – | Ultrason | Normal |
| 38 | Cage-Eclair | Electrik |
| 46 | Météores | Normal |
| 54 | Grincement | Normal |

CT : 6, 9, 10, 15, 20, 24, 25, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 44, 45, 50
CS : 05

## 83 CANARTICHO

Taille : 0,8 m
Poids : 15 kg
Type : Normal/Vol
Localisation : Route 12 en utilisant la CS Surf
Evolution : –

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Picpic | Vol |
| – | Jet de Sable | Normal |
| – | Groz'Yeux | Normal |
| – | Furie | Normal |
| – | Danse-Lames | Normal |
| 31 | Hâte | Psy |
| 39 | Tranche | Normal |

CT : 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 20, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 50
CS : 01, 02

## 84 DODUO

Taille : 1,4 m
Poids : 39,2 kg
Type : Normal/Vol
Localisation : Route 16, 17, 18
Evolution : Dodrio (niv. 31)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Picpic | Vol |
| – | Rugissement | Normal |
| 24 | Furie | Normal |
| 30 | Bec Vrille | Vol |
| 36 | Frénésie | Normal |
| 40 | Triplattaque | Normal |
| 44 | Hâte | Psychic |

CT : 4, 6, 8, 9, 10, 20, 31, 32, 33, 34, 40, 43, 44, 49, 50
CS : 02

## 85 DODRIO

Taille : 1,8 m
Poids : 85,2 kg
Type : Normal/Vol
Localisation : Route 17
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Picpic | Vol |
| – | Rugissement | Normal |
| – | Furie | Normal |
| 30 | Bec Vrille | Vol |
| 39 | Frénésie | Normal |
| 45 | Triplattaque | Normal |
| 51 | Hâte | Psychic |

CT : 4, 6, 8, 9, 10, 15, 20, 31, 32, 33, 34, 40, 43, 44, 49, 50
CS : 02

## 86 OTARIA

Taille : 1,1 m
Poids : 90 kg
Type : Eau
Localisation : Iles Ecumes
Evolution : Lamantine (niv. 34)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Coup d'Boule | Normal |
| 30 | Rugissement | Normal |
| 35 | Onde Boréale | Glace |
| 40 | Repos | Psychic |
| 45 | Bélier | Normal |
| 50 | Laser Glace | Glace |

CT : 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 20, 31, 32, 34, 40, 44, 50
CS : 03, 04

## 87 LAMANTINE

Taille : 1,8 m
Poids : 120 kg
Type : Eau/Glace
Localisation : Iles Ecumes, s'échange contre le Pokémon n° 58 à Cramois'Ile
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Coup d'Boule | Normal |
| 30 | Rugissement | Normal |
| 35 | Onde Boréale | Glace |
| 40 | Repos | Psychic |
| 50 | Bélier | Normal |
| 56 | Laser Glace | Glace |

CT : 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 20, 31, 32, 34, 40, 44, 50
CS : 03, 04

## 88 TADMORV

Taille : 0,9 m
Poids : 30 kg
Type : Poison
Localisation : Centrale, Cramois'Ile
Evolution : Grotadmorv (niv. 38)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Ecras'Face | Normal |
| – | Entrave | Normal |
| 30 | Gaz Toxik | Poison |
| 33 | Lilliput | Normal |
| 37 | Détritus | Poison |
| 42 | Armure | Normal |
| 48 | Grincement | Normal |
| 55 | Acid'Armure | Poison |

CT : 6, 8, 20, 21, 24, 25, 31, 32, 34, 36, 38, 44, 47, 50
CS : –

## 89 GROTADMORV

Taille : 1,2 m
Poids : 30 kg
Type : Poison
Localisation : Centrale, s'échange contre le Pokémon n° 115 à Cramois'Ile
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Ecras'Face | Normal |
| – | Entrave | Normal |
| 30 | Gaz Toxik | Poison |
| 33 | Lilliput | Normal |
| 37 | Détritus | Poison |
| 45 | Armure | Normal |
| 53 | Grincement | Normal |
| 60 | Acid'Armure | Poison |

CT : 6, 8, 15, 20, 21, 24, 25, 31, 32, 34, 36, 38, 44, 47, 50
CS : –

## 90 KOKIYAS

Taille : 0,3 m
Poids : 4 kg
Type : Eau
Localisation : Route 17, 18, Océane (en péchant)
Evolution : Crustabri (Pierre Eau)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Charge | Normal |
| – | Repli | Eau |
| 18 | Ultrason | Normal |
| 23 | Claquoir | Eau |
| 30 | Onde Boréale | Glace |
| 39 | Groz'Yeux | Normal |
| 50 | Laser Glace | Glace |

CT : 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 39, 44, 47, 49, 50
CS : 03

## 91 CRUSTABRI

Taille : 1,5 m
Poids : 132,5 kg
Type : Eau/Glace
Localisation : —
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Charge | Normal |
| — | Repli | Eau |
| 50 | Picanon | Normal |

CT : 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 39, 44, 47, 49, 50
CS : 03

## 92 FANTOMINUS

Taille : 1,3 m
Poids : 0,1 kg
Type : Spectre/Poison
Localisation : Lavanville (Tour Pokémon)
Evolution : Spectrum (niv. 25), Ectoplasma (doit être échangé pour évoluer)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Léchouille | Spectre |
| — | Onde Folie | Spectre |
| — | Ténèbres | Spectre |
| 27 | Hypnose | Psychic |
| 35 | Dévorêve | Psychic |

CT : 6, 20, 21, 24, 25, 29, 31, 32, 34, 36, 42, 44, 46, 47, 50
CS : —

## 93 SPECTRUM

Taille : 1,6 m
Poids : 0,1 kg
Type : Spectre/Poison
Localisation : Lavanville (Tour Pokémon)
Evolution : Ectoplasma (doit être échangé pour évoluer)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Léchouille | Spectre |
| — | Onde Folie | Spectre |
| — | Ténèbres | Spectre |
| 29 | Hypnose | Psychic |
| 38 | Dévorêve | Psychic |

CT : 6, 20, 21, 24, 25, 29, 31, 32, 34, 36, 42, 44, 46, 47, 50
CS : —

## 94 ECTOPLASMA

Taille : 1,5 m
Poids : 40,5 kg
Type : Spectre/Poison
Localisation : Lavanville (Tour Pokémon)
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Léchouille | Spectre |
| — | Onde Folie | Spectre |
| — | Ténèbres | Spectre |
| 29 | Hypnose | Psychic |
| 38 | Dévorêve | Psychic |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 24, 25, 29, 31, 32, 34, 35, 36, 40, 42, 44, 46, 47, 50
CS : 04

## 95 ONIX

Taille : 8,8 m
Poids : 210 kg
Type : Pierre/Sol
Localisation : Grotte, Route Victoire
Evolution : —

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Charge | Normal |
| — | Grincement | Normal |
| 15 | Etreinte | Normal |
| 19 | Jet-Pierres | Pierre |
| 25 | Frénésie | Normal |
| 33 | Souplesse | Normal |
| 43 | Armure | Normal |

CT : 6, 8, 9, 10, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 36, 40, 44, 47, 48, 50
CS : 04

## 96 SOPORIFIK

Taille : 1 m
Poids : 32,4 kg
Type : Psychic
Localisation : Route 11
Evolution : Hypnomade (niv. 26)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Ecras'Face | Normal |
| — | Hypnose | Psychic |
| — | Entrave | Normal |
| 17 | Coup d'Boule | Normal |
| 24 | Gaz Toxik | Poison |
| 32 | Psyko | Psychic |
| 37 | Yoga | Psychic |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 42, 44, 45, 46, 49, 50
CS : 05

## 97 HYPNOMADE

Taille : 1,6 m
Poids : 76,5 kg
Type : Psychic
Localisation : —
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Ecras'Face | Normal |
| — | Hypnose | Psychic |
| — | Entrave | Normal |
| — | Coup d'Boule | Normal |
| 33 | Gaz Toxik | Poison |
| 37 | Psyko | Psychic |
| 43 | Yoga | Psychic |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 42, 44, 45, 46, 49, 50
CS : 05

## 98 KRABBY

Taille : 0,4 m
Poids : 6,5 kg
Type : Eau
Localisation : Route 10, 25, Iles Ecumes
Evolution : Krabbos (niv. 28)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Ecume | Eau |
| — | Groz'yeux | Normal |
| 20 | Force-Poigne | Normal |
| 25 | Guillotine | Normal |
| 30 | Ecrasement | Normal |
| 35 | Pince-Masse | Eau |
| 40 | Armure | Normal |

CT : 3, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 31, 32, 34, 44, 50
CS : 01, 03, 04

## 99 KRABBOSS

Taille : 1,3 m
Poids : 60 kg
Type : Eau
Localisation : Route 10, 25, Iles Ecumes
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Ecume | Eau |
| — | Groz'yeux | Normal |
| 20 | Force-Poigne | Normal |
| 25 | Guillotine | Normal |
| 34 | Ecrasement | Normal |
| 42 | Pince-Masse | Eau |
| 19 | Armure | Normal |

CT : 3, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 31, 32, 34, 44, 50
CS : 01, 03, 04

## 100 VOLTORBE

Taille : 0,5 m
Poids : 10,4 kg
Type : Electrik
Localisation : Centrale
Evolution : Electrode (niv. 30)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Charge | Normal |
| — | Grincement | Normal |
| 7 | Sonicboom | Normal |
| 22 | Destruction | Normal |
| 29 | Mur-Lumière | Psychic |
| 36 | Météores | Normal |
| 43 | Explosion | Normal |

CT : 6, 9, 20, 24, 25, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 39, 44, 45, 47, 50
CS : 05

## 101 ELECTRODE

Taille : 1,2 m
Poids : 66,6 kg
Type : Electrik
Localisation : Centrale
Evolution : Electrode (niv. 30)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Charge | Normal |
| — | Grincement | Normal |
| — | Sonicboom | Normal |
| — | Destruction | Normal |
| — | Mur-Lumière | Psychic |
| 40 | Météores | Normal |
| 50 | Explosion | Normal |

CT : 6, 9, 15, 20, 24, 25, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 39, 40, 44, 45, 47, 50
CS : 05

## 102 NOEUNOEUF

Taille : 0,4 m
Poids : 2,5 kg
Type : Plante/Psychic
Localisation : Park Safari
Evolution : Noadkoko (niv. 33)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Pilonnage | Normal |
| — | Hypnose | Psychic |
| 25 | Protection | Psychic |
| 28 | Vampigraine | Plante |
| 32 | Para-Spore | Plante |
| 37 | Poudre Toxik | Poison |
| 42 | Lance-Soleil | Plante |
| 48 | Poudre-Dodo | Plante |

CT : 6, 9, 10, 20, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 44, 46, 47, 50
CS : —

## 103 NOADKOKO

Taille : 2 m
Poids : 120 kg
Type : Plante/Psychic
Localisation : –
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Pilonnage | Normal |
| – | Hypnose | Psychic |
| 28 | Ecrasement | Normal |

CT : 6, 9, 10, 15, 20, 21, 22, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 44, 46, 47, 50
CS : 04

## 104 OSSELAIT

Taille : 0,4 m
Poids : 6,5 kg
Type : Sol
Localisation : Tour Pokémon de Lavanville Parc Safari
Evolution : Ossatueur (niv. 28)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Rugissement | Normal |
| – | Massd'Os | Sol |
| – | Mimi-Queue | Normal |
| 18 | Coup d'Boule | Normal |
| 25 | Groz'Yeux | Normal |
| 31 | Puissance | Normal |
| 38 | Détritus | Normal |
| 43 | Osmerang | Sol |
| 46 | Frénésie | Normal |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 50
CS : 04

## 105 OSSATUEUR

Taille : 0,6 m
Poids : 150 kg
Type : Sol
Localisation : Parc Safari
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Rugissement | Normal |
| – | Massd'Os | Sol |
| – | Mimi-Queue | Normal |
| – | Coup d'Boule | Normal |
| 25 | Groz'Yeux | Normal |
| 33 | Puissance | Normal |
| 41 | Détritus | Normal |
| 48 | Osmerang | Sol |
| 55 | Frénésie | Normal |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 50
CS : 04

## 106 KICKLEE

Taille : 1,5 m
Poids : 49,8 kg
Type : Combat
Localisation : Arène de Saffrania
Evolution : –

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Double-Pied | Combat |
| – | Yoga | Psychic |
| 33 | Mawashi Geri | Combat |
| 38 | Pied Saute | Combat |
| 43 | Puissance | Normal |
| 48 | Pied Voltige | Combat |
| 53 | Ultimawashi | Normal |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20, 31, 32, 34, 35, 39, 40, 44, 50
CS : 04

## 107 TYGNON

Taille : 1,4 m
Poids : 50,2 kg
Type : Combat
Localisation : Arène de Saffrania
Evolution : –

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Poing Comète | Combat |
| – | Hâte | Psychic |
| 33 | Poing de Feu | Feu |
| 38 | Poing Glace | Glace |
| 43 | Poing-Eclair | Electrik |
| 48 | Ultimapoing | Normal |
| 53 | Riposte | Combat |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20, 31, 32, 34, 35, 39, 40, 44, 50
CS : 04

## 108 EXCELANGUE

Taille : 1,2 m
Poids : 65,5 kg
Type : Normal
Localisation : Grotte Inconnue
Evolution : –

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Ligotage | Normal |
| – | Ultrason | Normal |
| – | Ecrasement | Normal |
| – | Entrave | Normal |
| 23 | Boul'Armure | Normal |
| 31 | Souplesse | Normal |
| 39 | Grincement | Normal |

CT : 1, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 26, 27, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 50
CS : 01, 03, 04

## 109 SMOGO

Taille : 0,6 m
Poids : 1 kg
Type : Poison
Localisation : Ne peut pas être attrapé dans la version jaune
Evolution : Smogogo (niv. 35)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Charge | Normal |
| – | Puredpois | Poison |
| 32 | Détritus | Poison |
| 37 | Brouillard | Normal |
| 40 | Destruction | Normal |
| 45 | Buée Noire | Glace |
| 48 | Explosion | Normal |

CT : 6, 20, 24, 25, 31, 32, 34, 36, 38, 44, 47, 50
CS : –

## 110 SMOGOGO

Taille : 1,2 m
Poids : 9,5 kg
Type : Poison
Localisation : Ne peut pas être attrapé dans la version jaune
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Charge | Normal |
| – | Puredpois | Poison |
| 32 | Détritus | Poison |
| 39 | Brouillard | Normal |
| 43 | Destruction | Normal |
| 49 | Buée Noire | Glace |
| 53 | Explosion | Normal |

CT : 6, 15, 20, 24, 25, 31, 32, 34, 36, 38, 44, 47, 50
CS : –

## 111 RHINOCORNE

Taille : 1 m
Poids : 115 kg
Type : Sol/Pierre
Localisation : Parc Safari, Grotte Inconnue
Evolution : Rhinoféros (niv. 42)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Koud'Korne | Normal |
| 30 | Ecrasement | Normal |
| 35 | Mimi-Queue | Normal |
| 40 | Furie | Normal |
| 45 | Empal'Korne | Normal |
| 50 | Leer | Normal |
| 55 | Bélier | Normal |

CT : 6, 7, 8, 9, 10, 20, 24, 25, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 48, 50
CS : 04

## 112 RHINOFÉROS

Taille : 1,9 m
Poids : 120 kg
Type : Sol/Pierre
Localisation : S'échange contre le Pokémon n° 55 à Cramois'Ile, Grotte Inconnue
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Koud'Korne | Normal |
| 30 | Ecrasement | Normal |
| 35 | Mimi-Queue | Normal |
| 40 | Furie | Normal |
| 48 | Empal'Korne | Normal |
| 55 | Groz'Yeux | Normal |
| 64 | Bélier | Normal |

CT : 1, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 48, 50
CS : 03, 04

## 113 LEVEINARD

Taille : 1,1 m
Poids : 34,6 kg
Type : Normal
Localisation : Parc Safari, Grotte Inconnue
Evolution : –

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Ecras'Face | Normal |
| – | Mimi-Queue | Normal |
| 12 | Torgnoles | Normal |
| 24 | Berceuse | Normal |
| 30 | Rugissement | Normal |
| 38 | Minimize | Normal |
| 44 | Boul'Armure | Normal |
| 48 | Mur Lumière | Normal |
| 54 | Damoclès | Normal |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35,37, 38, 40, 41, 44, 45, 46, 49, 50
CS : 04, 05

## 114 SAQUEDENEU

Taille : 1 m
Poids : 35 kg
Type : Plante
Localisation : Parc Safari
Evolution : –

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| – | Constriction | Normal |
| 24 | Etreinte | Normal |
| 27 | Vol-Vie | Plante |
| 29 | Fouet-Lianes | Plante |
| 32 | Poudre Toxik | Poison |
| 36 | Para-Spore | Plante |
| 39 | Poudre-Dodo | Plante |
| 45 | Souplesse | Normal |
| 48 | Croissance | Normal |

CT : 3, 6, 8, 9, 10, 15, 20, 21, 22, 31, 32, 34, 40, 44, 50
CS : 01

## 115 KANGOUREX

Taille : 2,2 m
Poids : 80 kg
Type : Normal
Localisation : Parc Safari
Evolution : —

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Poing Comète | Normal |
| — | Frénésie | Normal |
| — | Morsure | Normal |
| 31 | Mimi-Queue | Normal |
| 36 | Ultimapoing | Normal |
| 41 | Groz'Yeux | Normal |
| 46 | Uppercut | Plante |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 26, 27, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 48, 50
CS : 03, 04

## 116 HYPOTREMPE

Taille : 0,4 m
Poids : 8 kg
Type : Eau
Localisation : Route 10, 11, 12, 13, Carmin Sur Mer
Evolution : Hypocéan (niv. 32)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Ecume | Eau |
| 19 | Brouillard | Normal |
| 24 | Groz'yeux | Normal |
| 30 | Pistolet à 0 | Eau |
| 37 | Hâte | Psychic |
| 45 | Hydrocanon | Eau |

CT : 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
CS : 03

## 117 HYPOCÉAN

Taille : 1,2 m
Poids : 25 kg
Type : Eau
Localisation : Route 12, 13
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Ecume | Eau |
| 19 | Brouillard | Normal |
| 24 | Groz'yeux | Normal |
| 30 | Pistolet à 0 | Eau |
| 41 | Hâte | Psychic |
| 52 | Hydrocanon | Eau |

CT : 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
CS : 03

## 118 POISSIRÈNE

Taille : 0,6 m
Poids : 15 kg
Type : Eau
Localisation : Route 6, 18, 24, Azuria, Céladopole, Parmanie, Grotte Inconnue (en pêchant)
Evolution : Poissoroy (niv. 33)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Picpic | Vol |
| — | Mimi-Queue | Normal |
| 19 | Ultrason | Normal |
| 24 | Koud'Korne | Normal |
| 30 | Furie | Normal |
| 37 | Cascade | Eau |
| 45 | Empal'Korne | Normal |
| 54 | Hâte | Psychic |

CT : 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
CS : 03

## 119 POISSOROY

Taille : 1,3 m
Poids : 39 kg
Type : Eau
Localisation : Route 24, Azuria, Grotte Inconnue (en pêchant)
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Picpic | Vol |
| — | Mimi-Queue | Normal |
| — | Ultrason | Normal |
| — | Koud'Korne | Normal |
| 30 | Furie | Normal |
| 39 | Cascade | Eau |
| 48 | Empal'Korne | Normal |
| 54 | Hâte | Psychic |

CT : 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
CS : 03

## 120 STARI

Taille : 0,8 m
Poids : 34,5 kg
Type : Eau
Localisation : Océane, Route 21 (en pêchant)
Evolution : Staross (Pierre Eau)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Charge | Normal |
| 17 | Pistolet à 0 | Eau |
| 22 | Armure | Normal |
| 27 | Soin | Normal |
| 32 | Météores | Normal |
| 37 | Lilliput | Normal |
| 42 | Mur Lumière | Psychic |
| 47 | Hydrocanon | Eau |

CT : 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 45, 46, 49, 50
CS : 03, 05

## 121 STAROSS

Taille : 1,1 m
Poids : 80 kg
Type : Eau/Psychic
Localisation : —
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Charge | Normal |
| — | Pistolet à 0 | Eau |
| — | Armure | Normal |

CT : 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 45, 46, 49, 50
CS : 03, 05

## 122 M.MIME

Taille : 1,3 m
Poids : 54,5 kg
Type : Psychic
Localisation : S'échange contre le Pokémon n° 35 Route 2
Evolution : —

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Bouclier | Psychic |
| 15 | Choc Mental | Psychic |
| 23 | Mur Lumière | Psychic |
| 31 | Torgnoles | Normal |
| 39 | Yoga | Psychic |
| 47 | Clonage | Normal |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 44, 45, 46, 50
CS : 05

## 123 INSÉCATEUR

Taille : 1,5 m
Poids : 56 kg
Type : Insecte/Vol
Localisation : S'achète au Casino de Céladopole, Parc Safari
Evolution : —

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Vive attaque | Normal |
| 17 | Groz'Yeux | Normal |
| 20 | Puissance | Normal |
| 24 | Reflet | Normal |
| 29 | Tranche | Normal |
| 35 | Danse-Lame | Normal |
| 42 | Hâte | Psychic |
| 50 | Cru-Aile | Vol |

CT : 3, 6, 9, 10, 15, 20, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
CS : 01

## 124 LIPPOUTOU

Taille : 1,4 m
Poids : 40,6 kg
Type : Glace/Psychic
Localisation : Ne peut pas être attrapé dans la version jaune
Evolution : —

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Ecras'Face | Normal |
| — | Grobisou | Normal |
| 18 | Léchouille | Spectre |
| 23 | Torgnoles | Normal |
| 31 | Poinglace | Glace |
| 39 | Plaquage | Normal |
| 47 | Yoga | Psychic |
| 58 | Blizzard | Glace |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 44, 46, 50
CS : —

## 125 ELEKTEC

Taille : 1,1 m
Poids : 30 kg
Type : Electrik
Localisation : Ne peut pas être attrapé dans la version jaune
Evolution : —

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Vive-Attaque | Normal |
| — | Groz'Yeux | Normal |
| 34 | Eclair | Electrik |
| 37 | Grincement | Normal |
| 42 | Poing-Eclair | Electrik |
| 49 | Mur Lumière | Psychic |
| 54 | Fatal-Foudre | Psychic |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 39, 40, 44, 45, 46, 50
CS : 04, 05

## 126 MAGMAR

Taille : 1,3 m
Poids : 44,5 kg
Type : Feu
Localisation : Ne peut pas être attrapé dans la version jaune
Evolution : —

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Flammèche | Feu |
| 36 | Groz'Yeux | Normal |
| 39 | Onde-Folie | Spectre |
| 43 | Poing de Feu | Feu |
| 48 | Brouillard | Normal |
| 52 | Puredpois | Poison |
| 55 | Lance-Flamme | Feu |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 38, 39, 40, 44, 46, 50
CS : 04

## 127 SCARABRUTE

Taille : 1,5 m
Poids : 55 kg
Type : Insecte
Localisation : S'achète au Casino de Céladoplole, Parc Safari
Evolution : —

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Force-Poigne | Normal |
| 21 | Etreinte | Normal |
| 25 | Frappe Atlas | Combat |
| 30 | Guillotine | Normal |
| 36 | Puissance | Normal |
| 43 | Armure | Normal |
| 49 | Tranche | Normal |
| 54 | Lance-Lame | Normal |

CT : 3, 6, 8, 9, 10, 15, 17, 19, 20, 31, 32, 34, 44, 50
CS : 01, 04

## 128 TAUROS

Taille : 1,4 m
Poids : 88,4 kg
Type : Normal
Localisation : Parc Safari
Evolution : —

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Charge | Normal |
| — | Ecrasement | Normal |
| 28 | Mimi-Queue | Normal |
| 35 | Groz'Yeux | Normal |
| 44 | Frénésie | Normal |
| 51 | Bélier | Normal |

CT : 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 20, 24, 25, 26, 27, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 50
CS : 04

## 129 MAGICARPE

Taille : 0,9 m
Poids : 10 kg
Type : Eau
Localisation : Route 3, Parmanie, Parc Safari
Evolution : Léviator (niv. 20)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Trempette | Eau |
| 15 | Charge | Normal |

CT : —
CS : —

## 130 LÉVIATOR

Taille : 3,5 m
Poids : 235 kg
Type : Eau/Vol
Localisation : Parmanie
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Trempette | Eau |
| — | Charge | Normal |
| 20 | Morsure | Normal |
| 25 | Draco-Rage | Dragon |
| 25 | Groz'Yeux | Normal |
| 41 | Hydrocanon | Eau |
| 52 | Ultralaser | Normal |

CT : 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 23, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 38, 40, 44, 50
CS : 03, 04

## 131 LOKHLASS

Taille : 2,5 m
Poids : 220 kg
Type : Eau/Glace
Localisation : Saffrania
Evolution : —

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Pistolet à O | Eau |
| — | Rugissement | Normal |
| 16 | Berceuse | Normal |
| 20 | Brume | Glace |
| 25 | Groz'Yeux | Normal |
| 41 | Hydrocanon | Eau |
| 52 | Ultralaser | Normal |

CT : 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 22, 23, 24, 25, 29, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 46, 50
CS : 03, 04

## 132 MÉTAMORPH

Taille : 0,3 m
Poids : 4 kg
Type : Normal
Localisation : Cramois'Ile, Grotte Inconnue
Evolution : —

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Morphing | Normal |

CT : —
CS : —

## 133 EVOLI

Taille : 0,3 m
Poids : 6,5 kg
Type : Normal
Localisation : Un personnage l'offre au Manoir de Céladopole.
Evolution : Aquali (Pierre Eau), Voltali (Pierre Foudre), Pyroli (Pierre Feu)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Charge | Normal |
| — | Jet de Sable | Normal |
| — | Rugissement | Normal |
| — | Vive-Attaque | Normal |
| 31 | Mimi-Queue | Normal |
| 37 | Morsure | Normal |
| 45 | Bélier | Normal |

CT : 6, 8, 9, 10, 20, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 50
CS : —

## 134 AQUALI

Taille : 1 m
Poids : 29 kg
Type : Eau
Localisation : —
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Charge | Normal |
| — | Jet de Sable | Normal |
| — | Vive-Attaque | Normal |
| — | Pistolet à O | Eau |
| — | Mimi-Queue | Normal |
| 30 | Morsure | Normal |
| 36 | Onde Boréale | Glace |
| 42 | Buée Noire | Glace |
| 47 | Acid Armure | Poison |
| 52 | Hydro Canon | Eau |

CT : 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 50
CS : 03

## 135 VOLTALI

Taille : 0,8 m
Poids : 24,5 kg
Type : Electrik
Localisation : —
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Charge | Normal |
| — | Jet de Sable | Normal |
| — | Vive-Attaque | Normal |
| — | Eclair | Electric |
| — | Mimi-Queue | Normal |
| 30 | Double-Pied | Combat |
| 36 | Dard-Nuée | Insecte |
| 42 | Cage-Eclair | Electrik |
| 47 | Hâte | Psychic |
| 52 | Fatal-Foudre | Electrik |

CT : 6, 8, 9, 10, 15, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 45, 50
CS : 05

## 136 PYROLI

Taille : 0,9 m
Poids : 25 kg
Type : Feu
Localisation : —
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Charge | Normal |
| — | Jet de Sable | Normal |
| — | Vive-Attaque | Normal |
| — | Flammèche | Feu |
| — | Mimi-Queue | Normal |
| 30 | Morsure | Normal |
| 36 | Danse-Flamme | Feu |
| 42 | Puredpois | Poison |
| 47 | Groz'Yeux | Normal |
| 52 | Lance-Flamme | Feu |

CT : 6, 8, 9, 10, 15, 20, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
CS : —

## 137 PORYGON

Taille : 0,8 m
Poids : 36,5 kg
Type : Normal
Localisation : S'achète au casino de Céladopole.
Evolution : —

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Charge | Normal |
| — | Affûtage | Normal |
| — | Adaptation | Normal |
| — | Rafale Psy | Psychic |
| 28 | Soin | Psychic |
| 35 | Hâte | Normal |
| 42 | Triplattaque | Normal |

CT : 6, 9, 10, 13, 14, 15, 20, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 45, 46, 49, 50
CS : 05

## 138 AMONITA

Taille : 0,4 m
Poids : 7,5 kg
Type : Pierre/Eau
Localisation : S'échange contre le Nautile à Cramois'Ile
Evolution : Amonistar (niv. 40)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Pistolet à O | Eau |
| — | Repli | Eau |
| 34 | Koud'Korne | Normal |
| 39 | Groz'Yeux | Normal |
| 46 | Picanon | Normal |
| 53 | Hydrocanon | Eau |

CT : 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 31, 32, 33, 34, 44, 50
CS : 03



Pokémon
Attrapez-les tous!

## 139 AMONISTAR

Taille : 1 m
Poids : 35 kg
Type : Pierre/Eau
Localisation : —
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Pistolet à O | Eau |
| — | Repli | Eau |
| — | Koud'Korne | Normal |
| — | Groz'Yeux | Normal |
| 44 | Picanon | Normal |
| 49 | Hydrocanon | Eau |

CT : 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 20, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
CS : 03

## 140 KABUTO

Taille : 0,5 m
Poids : 11,5 kg
Type : Pierre/Eau
Localisation : S'échange contre le Fossile Dôme à Cramois'Ile.
Evolution : Kabutops (niv. 40)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Griffe | Normal |
| — | Armure | Normal |
| 34 | Vol-Vie | Plante |
| 39 | Tranche | Normal |
| 44 | Groz'Yeux | Normal |
| 49 | Hydrocanon | Eau |

CT : 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 20, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
CS : 03

## 141 KABUTOPS

Taille : 1,3 m
Poids : 40,5 kg
Type : Pierre/Eau
Localisation : —
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Griffe | Normal |
| — | Armure | Normal |
| — | Vol-Vie | Plante |
| — | Tranche | Normal |
| 46 | Groz'Yeux | Normal |
| 53 | Hydrocanon | Eau |

CT : 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 20, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
CS : 03

## 142 PTERA

Taille : 1,8 m
Poids : 59 kg
Type : Pierre/Vol
Localisation : S'échange contre le Vieil Ambre à Cramois'Ile.
Evolution : —

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Cru-Aile | Vol |
| — | Hâte | Psychic |
| 33 | Ultrason | Normal |
| 38 | Morsure | Normal |
| 45 | Bélier | Normal |
| 54 | Ultralaser | Normal |

CT : 2, 4, 6, 9, 10, 15, 20, 23, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 43, 44, 50
CS : 02

## 143 RONFLEX

Taille : 2,1 m
Poids : 460 kg
Type : Normal
Localisation : Route 12, 16
Evolution : —

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Coup d'Boule | Normal |
| — | Amnésie | Psychic |
| — | Repos | Psychic |
| 35 | Plaquage | Normal |
| 41 | Armure | Normal |
| 48 | Damoclès | Normal |
| 56 | Ultralaser | Normal |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 26, 27, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 40, 44, 46, 48, 50
CS : 03, 04

## 144 ARTKODIN

Taille : 1,7 m
Poids : 55,4 kg
Type : Glace/Vol
Localisation : Iles Ecume
Evolution : —

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Picpic | Normal |
| — | Laser-Glace | Glace |
| 51 | Blizzard | Glace |
| 55 | Hâte | Psychic |
| 60 | Brume | Glace |

CT : 2, 4, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 31, 32, 33, 34, 39, 43, 44, 50
CS : 03, 04

## 145 ELECTHOR

Taille : 1,6 m
Poids : 52,6 kg
Type : Electrik/Vol
Localisation : Centrale
Evolution : —

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Eclair | Electrik |
| — | Bec Vrille | Vol |
| 51 | Fatal-Foudre | Electrik |
| 55 | Hâte | Psychic |
| 60 | Mur-Lumière | Glace |

CT : 2, 4, 6, 9, 10, 15, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 39, 43, 44, 45, 50
CS : 02, 05

## 146 SULFURA

Taille : 2 m
Poids : 60 kg
Type : Feu/Vol
Localisation : Route Victoire
Evolution : —

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Picpic | Normal |
| — | Danse-Flamme | Feu |
| 51 | Groz'Yeux | Normal |
| 55 | Hâte | Psychic |
| 60 | Pique | Vol |

CT : 2, 4, 6, 9, 10, 15, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 39, 43, 44, 45, 50
CS : 02

## 147 MINIDRACO

Taille : 1,8 m
Poids : 3,3 kg
Type : Dragon
Localisation : Parc Safari (en pêchant)
Evolution : Draco (niv. 30), Dracolosse (niv. 55)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Ligotage | Normal |
| — | Groz'Yeux | Normal |
| — | Cage-Eclair | Electrik |
| 20 | Hâte | Psychic |
| 30 | Souplesse | Normal |
| 40 | Draco-Rage | Dragon |
| 50 | Ultralaser | Normal |

CT : 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 23, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 45, 50
CS : 03

## 148 DRACO

Taille : 4 m
Poids : 16,5 kg
Type : Dragon
Localisation : Parc Safari
Evolution : Dracolosse (niv. 55)

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Ligotage | Normal |
| — | Groz'Yeux | Normal |
| — | Cage-Eclair | Electrik |
| — | Hâte | Psychic |
| 35 | Souplesse | Normal |
| 45 | Draco-Rage | Dragon |
| 55 | Ultralaser | Normal |

CT : 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 23, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 45, 50
CS : 03

## 149 DRACOLOSSE

Taille : 2,2 m
Poids : 210 kg
Type : Dragon
Localisation : —
Evolution : Stade final

| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Ligotage | Normal |
| — | Groz'Yeux | Normal |
| — | Cage-Eclair | Electrik |
| — | Hâte | Psychic |
| — | Souplesse | Normal |
| — | Draco-Rage | Dragon |
| 60 | Ultralaser | Normal |

CT : 2, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 23, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 45, 50
CS : 03, 04

## 150 MEWTWO

Taille : 2 m
Poids : 122 kg
Type : Psychic
Localisation : Grotte Inconnue
Evolution : —

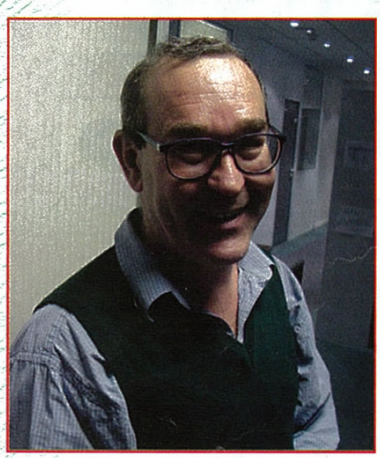
| NIVEAU | ATTAQUE | TYPE |
|---|---|---|
| — | Choc Mental | Psychic |
| — | Entrave | Normal |
| — | Météores | Normal |
| 63 | Bouclier | Psychic |
| 66 | Psyko | Psychic |
| 70 | Soin | Psychic |
| 75 | Brume | Glace |
| 81 | Amnésie | Psychic |

CT : 1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 40, 44, 45, 46, 49, 50
CS : 04, 05

# Pour vous, les kékés

**Aliasing", anti-aliasing, ray tracing, Gouraud shading, sprites, polygones, et autres nurbs... autant de termes barbares qui ne signifient pas grand-chose pour nombre d'entre vous. Heureusement, comme la cavalerie, Consoles+ arrive à temps pour mettre les choses au clair.**





*A l'avenir, l'anti-aliasing servira aussi pour les lunettes et les gilets dans la vraie vie.*

L'arrivée des consoles 32 bits, il y a six ans déjà, et plus récemment de celles de nouvelle génération, comme la Dreamcast et la Playstation 2, nous incitent à utiliser des termes techniques qui n'avaient pas lieu d'être il y a quelques années : anti-aliasing, Gouraud shading ou nurbs... voilà qui mérite quelques explications. Nous avons donc contacté Julien Merceron, qui occupe le poste de Worlwide Technical Director chez Ubi Soft (autant dire que ce n'est pas le dernier des kékés). Voici ses réponses. Suivez bien, interrogation en fin de cours.

Notre première question a été de lui demander ce qu'était l'aliasing. On en entend souvent parler, mais on ne le voit pas souvent... Voici sa réponse :

"L'aliasing est un phénomène qui apparaît très souvent lorsque vous avez une information de haute fréquence (une image avec beaucoup de variations de couleurs, de formes) sur un écran de faible résolution (peu de pixels pour afficher cette image). Si l'image est envoyée à l'affichage telle quelle, c'est-à-dire sans traitement particulier, alors on verra apparaître de l'aliasing : des effets d'escalier, des pertes de nuances et des déformations en tout genre. Pour illustrer ce phénomène, voici l'image d'un panneau de signalisation affiché avec une pauvre résolution de 38 x 39 pixels. Dans ce cas particulier, ce ne sont pas les variations de couleurs qui ont été difficiles à restituer avec une si basse résolution, mais les contours du panneau et la forme du point...

*On distingue nettement l'effet d'aliasing : une sorte d'effet d'escalier. Pas cool !*

Sur console, on ne dépasse pas aujourd'hui la résolution 512 x 480, sur laquelle on perçoit encore des phénomènes d'aliasing. Afin de vous éviter cet affligeant spectacle dans les jeux vidéo actuels, une technique d'anti-aliasing a été mise au point. Elle permet, tout en conservant la même résolution d'image, de bannir ce pauvre résultat en mélangeant les couleurs aux zones de transition : la couleur en un point est alors déterminée par une moyenne des couleurs des points environnants. On appelle ainsi anti-aliasing la technique permettant d'interpoler les couleurs de deux éléments graphiques à leur frontière. Une sorte de fondu en quelque sorte. Cette technique existe sur Nintendo 64, Dreamcast, Playstation 2, mais pas sur Playstation. Voilà le résultat d'anti-aliasing obtenu sur le panneau."

*Grâce à l'anti-aliasing, les bordures du panneau sont plus nettes et l'effet d'escalier a totalement disparu !*

Les deux images parlent effectivement d'elles-mêmes. Ceux qui ont déjà craqué pour une Playstation 2 japonaise, et qui ont acheté le jeu Ridge Racer 5, se sont certainement rendu compte de ce phénomène : les lignes droites, dès l'instant où elles sont inclinées, ne sont plus rectilignes, mais ressemblent d'avantage à des escaliers. Pas très beau ! C'est ce qu'on appelle l'aliasing.

### La suite...

D'autres termes sont encore à définir. Les sprites et les polygones, par exemple. A l'époque

# Abonne-toi à Consoles+
## et reçois ta deuxième manette !



### PLAYSTATION DUAL FORCE

- Pour tous les jeux Playstation,
- Analogique et vibrante,
- Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™,
- Trois modes : Dual Shock™, double stick analogique et numérique standard,
- Prises tactiles en caoutchouc.

**399 F au lieu de ~~619 F~~**

### DREAMCAST DREAM PAD

- Pour tous les jeux Dreamcast,
- Entièrement programmable,
- 8 boutons pour l'action,
- Commandes numériques et analogiques,
- Boutons et poignées en caoutchouc,
- Fentes pour vibration et VMU.

**429 F au lieu de ~~619 F~~**

---

**Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :**
**Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15**

C+ 103 A

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)
au tarif de **399 F** au lieu de ~~619 F~~ soit **220 F d'économie**
Je recevrai la manette **PlayStation** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

---

**Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :**
**Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15**

C+ 103 B

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)
au tarif de **429 F** au lieu de ~~619F~~ soit **190 F d'économie**
Je recevrai la manette **Dreamcast** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dream Pad au prix de 199 F.

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

de la Super Nintendo et de la Megadrive, voire de la Nes et de la Master System, on parlait beaucoup de sprite. Les sprites, qui n'ont rien à voir avec une célèbre boisson, sont les ancêtres des polygones actuels. On s'en servait pour faire des jeux en 2D. En fait, tout ce qui bougeait à l'écran était composé de sprites : les personnages de Mario ou Link, un ballon de foot (on est les champions !), etc. De nos jours, avec la 3D, on parle de polygones. Ce sont généralement des triangles, éléments à la base de tous les objets affichés en 3D : Tonic Trouble, F1 Racing simulation, mais aussi Tekken, Ridge Racer et autres Perfect Dark.

### Spécial Lara

Depuis quelque temps, un autre terme a fait son apparition dans l'univers des jeux vidéo : les nurbs. Bien qu'elle ne soit pas encore utilisée sur console, certains jeux sur PC usent déjà de cette technique. Le résultat est sidérant. Les nurbs sont le futur des polygones. Les objets plats (triangles) seront désormais des objets courbes. Exemple : au lieu d'avoir des personnages modélisés en 3D avec des épaules cubiques, on aura des épaules et des formes beaucoup plus rondes. Cette technique demande bien évidemment une puissance importante de la part du microprocesseur, ce qui explique qu'on ne le trouve pas encore sur les consoles. A l'avenir, les jeux utiliseront tous cette fameuse technique. C'est Zano qui en bave d'avance !

### L'ombre qui marche

Pour finir avec ces différentes expressions, voici le Gouraud shading. Cette technique est utilisée sur les polygones pour donner des effets d'ombre. On fait varier une lumière et on calcule en temps réel son influence sur des personnages ou des objets statiques. Certains d'entre vous se rappelleront certainement du jeu Motor Toon sur Playstation. Les polygones étaient entièrement réalisés en Gouraud shading : pas de texture, simplement des polygones coloriés par un dégradé de couleurs dont le contraste variait en fonction de la lumière.

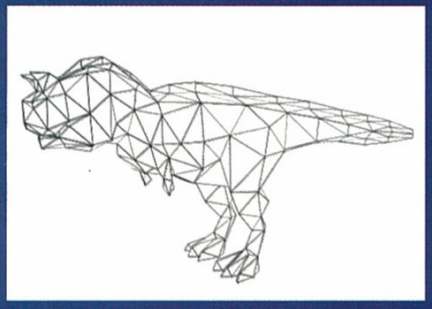
### C'est pas trop tôt !

De nos jours, les polygones sont texturés, c'est-à-dire que l'on a apposé une texture sur chacune des faces du polygone, en fonction de la matière recherchée : tissu, peau, cuir, acier, bois...
Grâce à la puissance des consoles qui augmente sans cesse, les textures sont toujours plus fines et plus réalistes. L'époque des pixels est enfin révolue et ce n'est pas trop tôt !

**Pr Niiico**

## La 3D pas à pas

Voici, en quelques photos, tout ce qu'il faut savoir sur les différentes phases de création d'un objet en 3D.

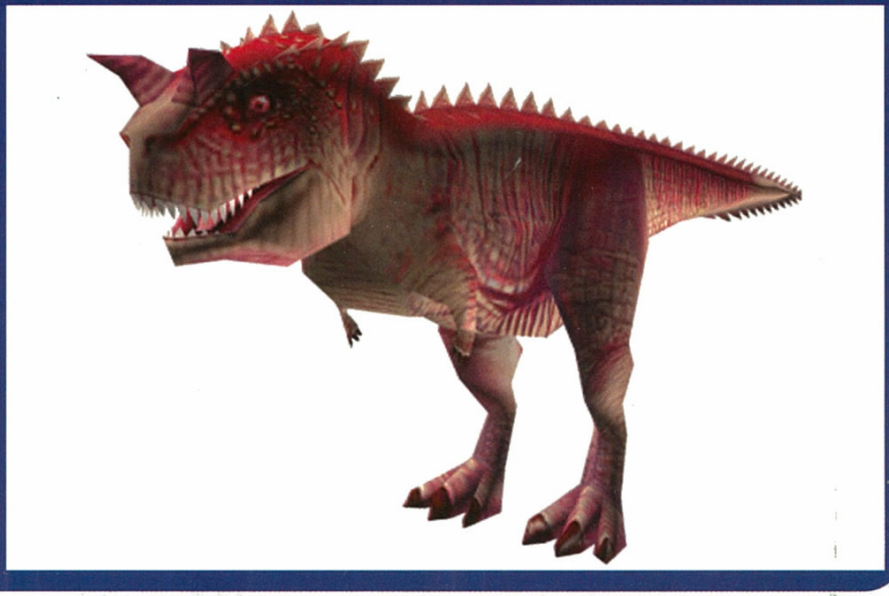


*Wire Frame : l'image est constituée uniquement en "fil de fer".*

*Wire Frame + remplissage des surfaces des polygones.*

*Plus de Wire frame. Le dinosaure est uniquement constitué de polygones.*

*Gouraud shading. L'effet de volume se fait désormais sentir.*



*Les polygones sont à présent texturés. Avouez que ça a de la gueule, non ?*

Il faut que tu essaies ça chez toi

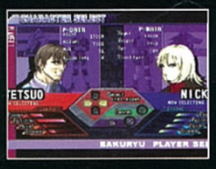
**Plonge dans l'action effrénée d'une épreuve en eau vive avec cette première et UNIQUE course de kayaks sur PlayStation.**

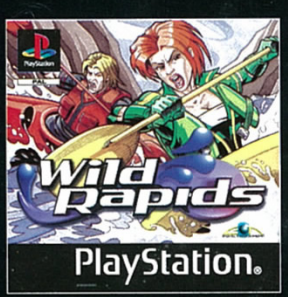
Arme-toi de stratégie, d'adresse et de courage avant de te lancer dans les paysages volcaniques du Japon, les eaux infestées d'alligators des USA et les rapides glaciaires de l'Europe du nord.

Tu risqueras ta vie pour devenir le plus grand champion de Wild Rapids tout seul ou contre tes camarades. Mais, n'oublie pas, une fois dans l'eau, rien ne pourra plus arrêter l'assaut des forces de la nature.

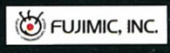
Caractéristiques :

- 9 environnements aussi différents qu'éprouvants dans les paysages les plus dangereux de la planète
- Un mode multijoueur effréné avec des options Tournoi et Contre la montre
- Le choix de 6 personnages dynamiques aux qualités diverses.
- 3 niveaux de difficulté
- Une sélection de kayaks aux spécifications vraiment spéciales
- 6 kayaks à découvrir au cours de la partie
- Un système de contrôle réaliste





Wild Rapids © EON Digital Entertainment. All Rights Reserved. Developed by FUJIMIC.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



www.eon-digital.com

Pixtel 3615, 083668 : 2,21F/MN. Astuces est une marque déposée Pixtel.

Mise à jour en permanence, la base de donnée d'**astuces**® vous débloquera sur plus de **1 500 jeux vidéo consoles** ou **PC**. Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces**® est à votre service **7j/7, 24h/24** par minitel (3615 ASTUCES) ou téléphone (08 36 68 32 64).

astuces®
jeux vidéo